MEGAPROMOÇÃO: GANHE MUITOS CARTUCHOS

Nintendo® WORLD

THE LEGEND OF ZELDA® OCARINA OF TIME™

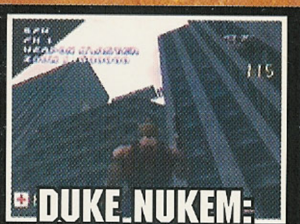
O FINAL ESPETACULAR

NÓS TEMOS A FORÇA!

STAR WARS® ROGUE SQUADRON™

TOQUES E MANHAS PARA CHEGAR AO FINAL ELETRIZANTE

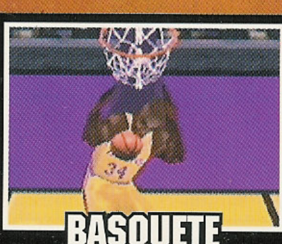
TIRE SANGUE NO MULTIPLAYER



DUKE NUKEM: ZERO HOUR

FIFA-99

CASTLEVANIA



BASQUETE

Nº 6

ISSN 1516-1892

R$ 4,90

9 771516 189008 00006

VOCÊ É LUKE, ENTÃO OLHE COMO LUKE.

Através dos óculos de vôo de Star Wars®: Rogue Squadron™. Como o comandante da frota rebelde, você tem 5 caças para pilotar, 15 planetas para salvar da destruição e um hangar cheio de torpedos próton, mísseis cluster e canhões laser ao alcance de seus dedos. Agora você pode fazer o Império do mal em pedacinhos. Apenas você pode salvar a galaxia no N64®. Quer mais hiperespaço ainda? Então turbine seu sistema com o Cartucho de Expansão N64 para gráficos irados.

Visite o nosso site: www.nintendo.com.br Para saber onde encontrar ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor) - 814-8234

EDITORIAL

Este é o ano de **Guerra nas Estrelas**. **Star Wars - Episode 1** estréia nos Estados Unidos em maio e aqui em junho. E como a **Nintendo World** já falou, novos jogos inspirados nos filmes de George Lucas, estarão chegando neste ano com exclusividade para o N64. Assim, os fãs poderão vibrar duplamente: nos cinemas e em casa, detonando alguns dos melhores games já feitos pela LucasArts. A invasão já começou com **Star Wars: Rogue Squadron** que você confere na capa desta edição. A matéria é exclusivaça e tem todos os detalhes para você chegar ao final desta superaventura.

Ewan McGregor é o jovem Obi-Wan Kenobi em Star Wars – Episode 1

© LucasFilm

Falando em novidades, a revista tem uma outra. O nosso amigo André Forastieri foi chamado para trabalhar em outras frentes da editora e por isso acabou contratando este que vos escreve agora. Meu nome é Odair Braz Junior, mas pode me chamar apenas de Junior. Antes de trabalhar na **Nintendo World** fui editor da Herói (outra revista da casa que está sendo reformulada) e também na Ação Games. Sou fã do Elvis, curto quadrinhos (principalmente Homem-Aranha, Demolidor e Preacher), **Arquivo X**, coleciono Action Figures e já tinha um N64 antes de entrar para a revista, que é para você ver que eu curto mesmo o console. Jogo **GoldenEye 007**, arrepio no **F-1 World Grand Prix** e desafio qualquer um para uma partidinha no **International Superstar Soccer**.

Aqui em cima: Junior, Primo e Carlão

Embaixo: Rogerio, Pablo, Trivella e Eurico

Mas falando sério agora: minha missão aqui é fazer da **Nintendo World** uma bíblia para os leitores, torná-la um guia para todas as suas dúvidas. O mais legal é saber que a revista já está neste caminho, trazendo matérias exclusivas e detalhadas sobre as últimas novidades. Mas, como todo mundo sabe, quem manda aqui é você: envie suas sugestões, críticas e até elogios se tiver algum. Pode ter certeza que estamos trabalhando pra valer com a intenção de fazer o melhor para nossos leitores. Com certeza, isso tudo vai dar um trabalhão, mas com a ajuda dos cúmplices Pablo, Rogerinho, Carlão, Eurico e todos os nossos colaboradores, a diversão está mais do que garantida.

ODAIR BRAZ JUNIOR

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella (O ídolo das multidões)

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Eurico Kenji Sakamoto
Erica Guimarães Mizutani
Primo Alex Gerbelli
Daniela Carrara (Estagiária)

CORRESPONDENTES
André Barcinski (N. York)

COLABORADORES
Cassiano Barbosa,
Eduardo Fidélis,
Rodrigo Assis

FOTOS
Zeca Resendes, Mujica,
Lucas film/Fox

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (011) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (011) 3641-3211
Fax: (011) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

ASSINATURAS: (011) 831-6500

POWERLINE (DICAS):
(011) 814.8044

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-000 São Paulo / SP
Fone/Fax: (011) 574-6234
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA *Cristiane Monti*
Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP

© LucasFilm

Star Wars: Rogue Squadron é o melhor jogo de Guerra nas Estrelas de todos os tempos e ponto final. Nesta edição você fica sabendo como detonar as fases mais difíceis do game. São toques preciosos, aproveite!

ÍNDICE

Mais de 24 armas devastadoras - da War Blade à Cerebral Bore
OK®
EVIL™
"O mais impressionante game de N64 de todos os tempos!"
-Ultra Game Players
Modo Sniper - acerte seus inimigos antes que eles saibam que você está lá.
"Um dos jogos de ação mais legais do ano para os donos de N64."
-GamePro
Acclaim®
Nintendo®
by gradiente
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br Para saber onde encontrar ligue:
BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor) - 814-8234

O RETORNO DE

O mascote da Nintendo está de volta em jogos como Mario Party, Mario Golf e Smash Brothers para a alegria de seus milhões de fãs

Ele já enfrentou muitos inimigos, escapou de inúmeras armadilhas e vasculhou vários mundos. As aventuras que Mario já viveu fizeram dele um dos maiores mitos do universo dos games. Justamente por causa disso, a Nintendo volta a atacar com tudo em três novos jogos que vão fazer os fãs do bigodudo pularem de alegria.

O primeiro é ***Mario Party (Festa do Mario)*** que chega este mês. Neste cartucho você participa da maior festa da redondeza e tem de competir com seus amigos, conquistar moedas, estrelas e se tornar o maioral do pedaço. São seis aventuras em mundos diferentes com todos os personagens amigos de Mario: Yoshi, Wario, a Princesa, Luigi, Donkey e Toad. Obviamente o vilão Bowser não foi convidado para a festa porque é malvado. O mais legal de Mario Party é mesmo jogar com mais três amigos, afinal o game é muito competitivo e garante a diversão de todos.

Outro lançamento é ***Mario Golf***. Como o N64 ainda possui poucos games do gênero (um deles é ***Waialae Country Club***), a Nintendo resolveu colocar toda a turma do encanador para detonar nos campos de grama. O jogo foi feito para ser um dos melhores simuladores de golf disponíveis. Você pode disputar uma partida normal ou jogar contra o tempo em seis cursos diferentes e 108 buracos, fora os secretos. O cenário é todo inspirado nos vários jogos do Mario e vai

MARIO

fazer muito jogador se lembrar do Nintendinho e do Super NES. Sai ainda este ano.
A última novidade é ***Smash Brothers***, game de luta que também reúne Mario e outros caras legais. Aqui você poderá se divertir com batalhas carregadas de itens que dão muito mais emoção ao game e ainda dá para colocar quatro lutadores batalhando simultaneamente. Há o modo para um jogador, Versus e Stock (você contra as equipes adversárias). Entre os personagens estão Mario (óbvio), Donkey Kong, Link (ele mesmo!), Samus (de Super Metroid), Yoshi, Kirby, Fox (de Star Fox), Pikachu, Bowser e Blue Falcon (de F-Zero X). Smash Brothers deve aterrissar nas lojas ainda no primeiro semestre. Como dá para ver, nosso amigo Mario não vai ter muito sossego nos próximos meses. Mas ele não deve reclamar muito. Nem a gente.

Mario e toda a sua galera

BRINQUEDOS DA HORA!

CARRINHOS E BICHOS DE PELÚCIA NAS LOJAS

Todo mundo vai se divertir sem parar. Tudo porque a Sarcop está trazendo para o Brasil uma linha de produtos muito divertida com todos os personagens mais amados da Nintendo. Tem o Mario, Luigi, Yoshi e todos são de pelúcia. Além disso ainda existem os carros para de controle remoto para os garotos saírem detonando. Todos os brinquedos são licenciados e oficiais e dá para presentear namorado, namorada, filhos, mãe, pai, amigo e até o cachorrinho. Toda a linha pode ser encontrada nas melhores lojas de brinquedo, tipo P. B. Kids e Brinquedos Laura.

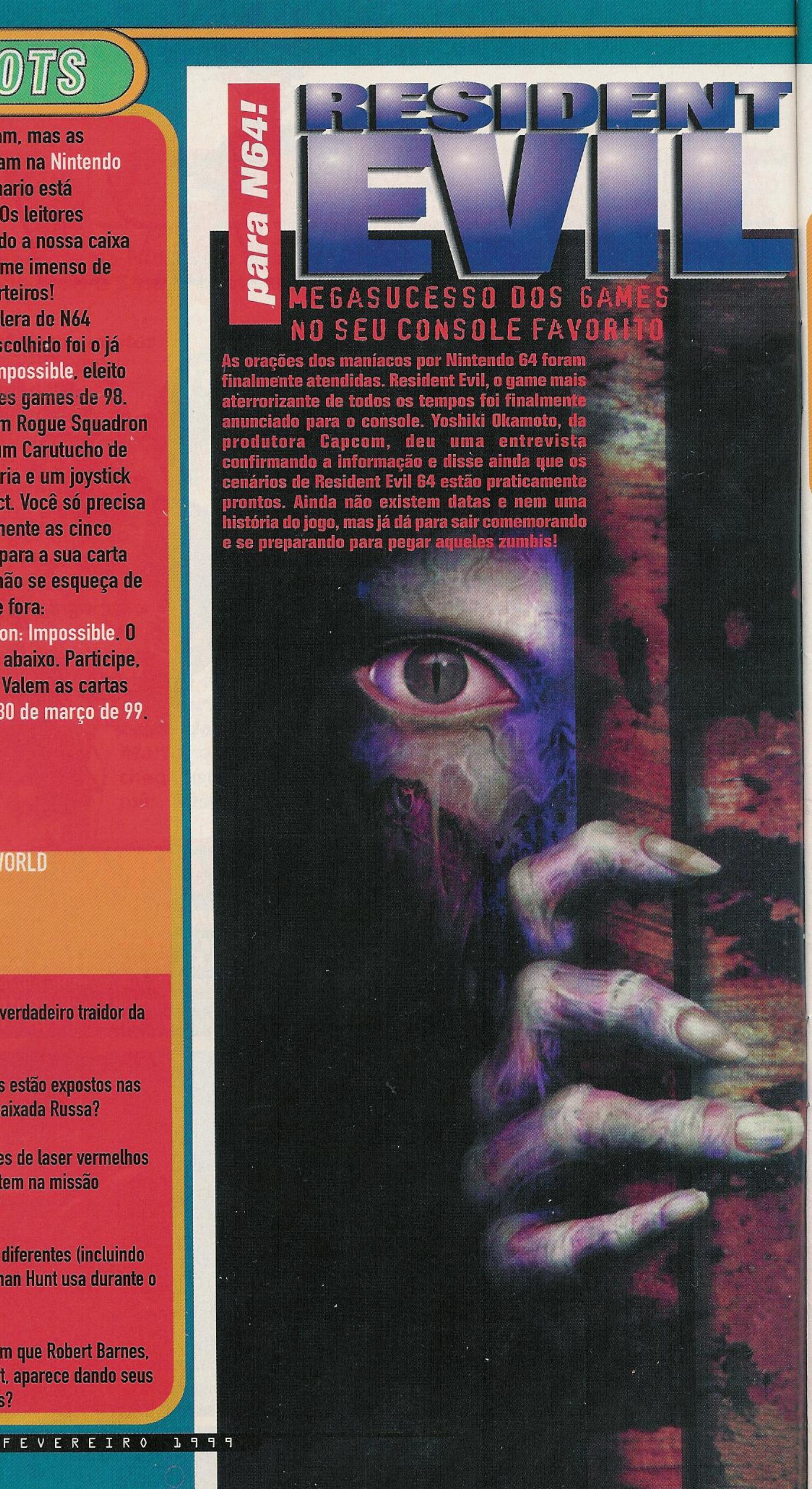
Bichos de pelúcia e carrinhos para você

QUESTIOMARIO

As férias já acabaram, mas as promoções continuam na Nintendo World. E o Questiomario está realmente demais! Os leitores continuam detonando a nossa caixa postal com um volume imenso de cartas. Azar dos carteiros!
Agora é a vez da galera do N64 participar. O jogo escolhido foi o já clássico Mission: Impossible, eleito um dos dez melhores games de 98. Agora o prêmio é um Rogue Squadron novinho em folha, um Carutucho de Expansão de Memória e um joystick Makopad da InterAct. Você só precisa responder corretamente as cinco perguntas e torcer para a sua carta ser sorteada. Mas não se esqueça de escrever do lado de fora: Questiomario Mission: Impossible. O endereço está logo abaixo. Participe, nada é impossível! Valem as cartas postadas até o dia 30 de março de 99.

REVISTA NINTENDO WORLD
QUESTIOMARIO
Caixa Postal 15.018
CEP 01599-970
São Paulo - SP

1. Qual o nome do verdadeiro traidor da IMF?
2. Quantos quadros estão expostos nas paredes da Embaixada Russa?
3. Quantos sensores de laser vermelhos e amarelos existem na missão Terminal Room?
4. Quantas roupas diferentes (incluindo os disfarces) Ethan Hunt usa durante o jogo inteiro?
5. Qual a missão em que Robert Barnes, parceiro de Hunt, aparece dando seus últimos suspiros?



para N64! RESIDENT EVIL

MEGASUCESSO DOS GAMES NO SEU CONSOLE FAVORITO

As orações dos maníacos por Nintendo 64 foram finalmente atendidas. Resident Evil, o game mais aterrorizante de todos os tempos foi finalmente anunciado para o console. Yoshiki Okamoto, da produtora Capcom, deu uma entrevista confirmando a informação e disse ainda que os cenários de Resident Evil 64 estão praticamente prontos. Ainda não existem datas e nem uma história do jogo, mas já dá para sair comemorando e se preparando para pegar aqueles zumbis!

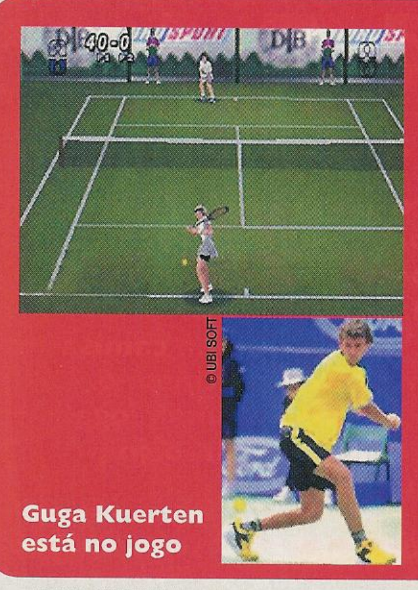
DONKEY KONG 64

UM NOVO JOGO VEM AÍ!

Fãs do macaco mais charmoso da história dos games, preparem-se: a Rare finalmente anunciou Donkey Kong para Nintendo 64. Mas isso é tudo, moçada. Mantendo a sua já famosa tradição, a empresa está sendo extremamente sigilosa quanto a Donkey Kong 64 (título provisório) e tudo o que revelou até agora é esta foto que mostra o herói e um Kremling numa fase que se passa dentro de uma mina. O resto é mistério. Nem a data de lançamento está definida ainda, mas é bom saber que o bom gorila à selva torna. Êba!!

RAQUETADAS NO N64

Tênis aterrissa no console



Guga Kuerten está no jogo

Para quem pensava que só futebol e basquete teriam espaço no Nintendo 64, aí está: **All-Star Tennis 99**, o primeiro game de tênis para o console de 64 bits. A produtora Ubi Soft promete um jogo bastante realístico, cheio de jogadas de efeito, Smashs, Lobs, cortadas e voleios. Para aumentar ainda mais a simulação, vai dar para jogar nas mais famosas competições internacionais com atletas como Michael Chang, Jana Novotna e até o nosso amado Guga. **All-Star Tennis 99** está previsto para o meio do ano. Prepare as raquetes e as bolinhas!

Rumble Pak no portátil

Seu Game Boy Color vai vibrar!

Com o sucesso do Rumble Pak no N64, a Nintendo resolveu colocar o acessório também no Game Boy. O primeiro game a tremer no portátil é o Top Gear Pocket, da Kemco. O legal é que ninguém vai precisar comprar o acessório separadamente, já que o dispositivo responsável pelas vibrações virá embutido dentro do próprio cartucho. O treme-treme é bem realístico e varia conforme o que rola na tela.

THE BEST

OS JOGOS MAIS ALUGADOS NA BLOCKBUSTER EM DEZEMBRO DE 1998

BLOCKBUSTER

Nintendo 64

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
GOLDENEYE 007
1080° SNOWBOARDING
YOSHI'S STORY
F-1 WORLD GRAND PRIX
OLIMPÍADAS DE INVERNO NAGANO 98
DIDDY KONG RACING
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
SUPER MARIO 64
MARIO KART 64

POWERLINE

Nintendo 64

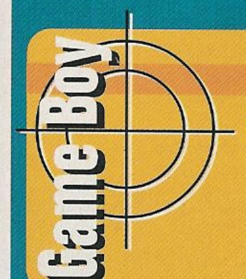
OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM DEZEMBRO DE 98

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
GOLDENEYE 007
BANJO-KAZOOIE
SUPER MARIO 64
MISSION: IMPOSSIBLE
DIDDY KONG RACING
F-1 WORLD GRAND PRIX
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
BOMBERMAN 64
TUROK: DINOSSAUR HUNTER

Super Nintendo

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
SUPER MARIO WORLD
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE
MORTAL KOMBAT 2

Game Boy



JAMES BOND 007
WARIO LAND 2
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX
POKÉMON
DONKEY KONG LAND 3

CALENDÁRIO NINTENDO 99

N64

FEVEREIRO
Mario Party
Monaco Grand Prix

MARÇO
California Speed
Lode Runner 3-D
NBA In the Zone '99
NHL Blades of Steel '99
The New Tetris
V-Rally Edition 99

PRIMEIRO TRIMESTRE
All-Star Baseball 2000
Caesars Palace 64
Chameleon Twist 2
Charlie Blast's Territory
Command & Conquer
Gauntlet Legends
GT World Tour
Harrier 2001
Ken Griffey Jr. 2000
Looney Tunes: Space Race
Micro Machines V3
Penny Racers
Quake 2
Rampage 2: Universal Tour
Rayman 2
Rugrats
Shadowgate 64: The Trials of the Four Towers
Shadowman
Snowboard Kids 2
Star Wars Rover
Starshot in Space Circus
Superman
Tasmanian Express
The New Tetris
Tonic Trouble
Twelve Tales: Conker 64
Vigilante 8
Win Back

SEGUNDO SEMESTRE
All-Star Tennis 99
F-1 World Grand Prix II
Monster Truck Madness
Mortal Kombat: Special Forces
Re-Volt
Starcraft

GAME BOY

PRIMEIRO TRIMESTRE
Asterix
Beavis & Butthead
Conquer's Pocket Tales
Deja Vu 2: Ace Harding
Hexcite
Ken Griffey Jr.
Looney Tunes: Carrot Crazy
NBA Jam '99
Pokémon Pinball
R-Type DX
Rush 2: Extreme Racing USA
Spawn
Super Mario Bros.
Top Gear Pocket

OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

TOP GUN PARA N64

Tom Cruise e seu F-14 para o ano 2000

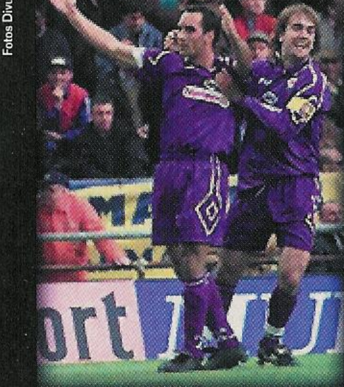
Anunciado na mesma época de Super Mario 64, Top Gun deixou os fãs de simulação aérea com água na boca. Também... quem não quer brincar de Tom Cruise e pilotar um F-14 Tomcat? Mas o projeto da Microprose foi abandonado e apenas agora, após quase quatro anos, a produtora Titus quer ressuscitar este título, contando com o desenvolvimento da criadora de simuladores de vôo Digital Integration. Nenhuma foto foi mostrada, mas a Titus espera ter o game pronto no segundo semestre do ano 2000.

NINTENDO É ANIMAL!

Empresa entra em campo

Se você estava procurando um time para torcer na Itália, já tem um. A Fiorentina, uma das equipes de futebol mais populares da Europa, tem o patrocínio oficial da Nintendo. O logotipo da empresa está estampado na camisa dos atletas. Só para lembrar: a Fiorentina é o clube no qual o Edmundo, o nosso animal, joga! Nada mais natural, para combinar com o console mais nervoso do planeta!

Fotos Divulgação



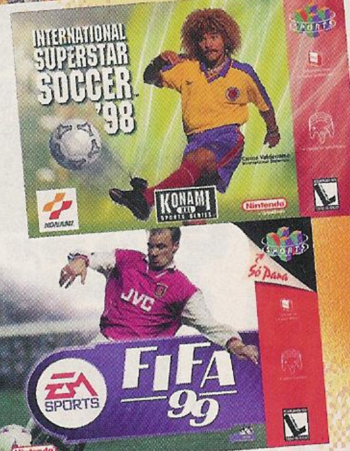
Edmundo leva no peito a Nintendo no Fiorentina da Itália

Promoção EU AMO A NINTENDO WORLD!!!

Use a criatividade e imaginação e mostre sua devoção a Nintendo World. Declare seu amor de uma forma bem maluca, escreva o que fez e tire uma foto para provar a proeza. Vale tudo: faixa na rua, se fantasiar como Mario, pintar o muro com o Yoshi, terminar com a namorada, desenhar o Link no portão da sua casa, enfim, mostrar para o mundo como é grande o seu amor pela revista. O feito mais bacana ganha! Dê só uma olhada nos prêmios e diga se não vale a pena! Mas você tem de provar o que fez e principalmente tomar cuidado para não queimar o seu filme em casa com a família. Por fora do envelope escreva: Promoção Eu amo a Nintendo World.

Leia isso agora!

- Valem as cinco melhores declarações de amor e a escolha fica exclusivamente a critério da redação.
- A decisão é inapelável e definitiva. Mande quantas declarações quiser, mas não é sorteio.
- Junto com sua foto é imprescindível o envio do cupom abaixo. Se não quiser recortar a revista, tire xerox.
- Tudo o que for enviado para a redação será propriedade da Conrad Editora e não será devolvido.
- Valem todas as cartas postadas até o dia 31 de março, depois disso não adianta chorar!
- O vencedor será avisado por telefone e telegrama. Seu nome será publicado na Nintendo World.
- Caso o ganhador more na Grande São Paulo, deverá retirar o prêmio na sede da Conrad Editora. Caso contrário, o prêmio será entregue por correio na residência do ganhador.



Primeiro prêmio

- Um cartucho Star Wars: Rogue Squadron
- Um cartucho Fifa 99
- Um Cartucho de Expansão de Memória
- Um cartucho F-Zero para Super Nintendo
- Um Game Boy Pocket
- Um joystick MakoPad 64
- Um cartucho Zelda DX para Game Boy
- Um cartucho James Bond 007 para Game Boy
- Um modelo da nave X-Wing, usada em Rogue Squadron
- Um minicapacete dos pilotos de Rogue Squadron
- Cinco bonés exclusivos da Nintendo World

Segundo prêmio

- Um cartucho International Superstar Soccer 98
- Um cartucho Star Wars: Rogue Squadron
- Um Cartucho de Expansão de Memória
- Um cartucho Kirby Super Star para Super Nintendo
- Um cartucho Pernalonga: O Castelo Maluco 3 para Game Boy
- Três bonés exclusivos da Nintendo

Terceiro prêmio

- Um cartucho Star Wars: Rogue Squadron
- Um Cartucho de Expansão de Memória
- Um cartucho Aladdin para Super Nintendo
- Um cartucho Pocket Bomberman para Game Boy
- Dois bonés exclusivos da Nintendo

Quarto prêmio

- Um cartucho Star Wars: Rogue Squadron
- Um Cartucho de Expansão de Memória
- Um cartucho Sparkster para Super Nintendo
- Um cartucho Tetris DX para Game Boy
- Dois bonés exclusivos da Nintendo

Quinto prêmio

- Um cartucho Star Wars: Rogue Squadron
- Um Cartucho de Expansão de Memória
- Um cartucho Donkey Kong 2 para Super Nintendo
- Um cartucho Wario Blast para Game Boy
- Dois bonés exclusivos da Nintendo

Promoção Eu ♥ a Nintendo World

Nome completo:
Data de nascimento:
Endereço completo:

Telefone:

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

2x R$ 49,50

CARTUCHO DE EXPANSÃO

R$ 49,00

RUMBLE PAK
R$: 35,00

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO
R$: 59,00

CARTUCHO DE MEMÓRIA
R$: 35,00

BUCK BUMBLE

2x R$ 49,50

SUPER NINTENDO

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE, SUPER MARIO WORLD. E 2º CONTROLLER

Novo design

3x R$ 83,00
OU 10x DE R$ 32,09

KIRBY SUPER STAR
R$ 49,00

DONKEY KONG COUNTRY 2
R$ 49,00

MARIO PAINT

R$ 79,00

F-ZERO

R$ 29,00

MISSÃO: IMPOSSÍVEL

2x R$ 49,50

SUPER METROID

R$ 49,00

PILOT WINGS

R$ 29,90

ALADDIN

R$ 49,00

DONKEY KONG COUNTRY 3

R$ 49,00

KIRBY'S DREAM LAND 3

R$ 69,00

SUPER GAME BOY

R$ 69,00

REI LEÃO

R$ 49,00

CONTROLLER EXTRA

R$ 25,00

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA.

F-1 WORLD GRAND PRIX

2x R$ 49,50

GAME BOY COLOR

O GAME BOY que você queria finalmente chegou! GAME BOY COLOR é a versão TOTALMENTE a CORES do portátil mais vendido e popular do mundo, com imagens mais nítidas do que nunca e COMPATÍVEL com TODA sua gigantesca biblioteca de TÍTULOS. Nas cores ROXO e LILÁS TRANSPARENTE.

2x R$ 84,50

ZELDA: LINK'S AWAKENING

R$ 49,00

TUROK 2

R$ 49,00

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3
R$ 49,00

MARIO KART 64

2x R$ 39,50

POCKET BOMBERMAN
R$ 49,00

TETRIS DX
R$ 49,00

POKÉMON AZUL OU VERMELHO

R$ 49,00 CADA

WIPEOUT 64

2x R$ 49,50

TODOS OS OUTROS MODELOS DO GAME BOY POR APENAS
R$ 99,00

QUEST FOR CAMELOT
R$ 49,00

STREET FIGHTER 2
R$ 39,00

KIRBY'S DREAMLAND 2
R$ 29,00

WARIO LAND

R$ 39,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo by gradiente

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso

N-mail CARTAS

As aulas de quase todo mundo já estão começando e não há como fugir disso. Mas dá para remediar um pouco com o seu videogame. Afinal, no começo, as aulas ainda são meio tranqüilas e você não precisa estudar como um louco. Portanto, o tempo livre é para detonar no N64, Super NES ou Game Boy. Se nesse meio tempo surgirem dúvidas, escreva para que possamos ajudar a solucionar seus problemas. Aproveite também para dar sugestões, criticar e até elogiar. Continue nos ajudando. Participe!

Nosso e-mail: nworld@nintendo.com.br
Conecte-se ao site oficial da Nintendo: www.nintendo.com.br
e-mails: **pwline@nintendo.com.br** (dicas, truques e códigos), **bit@nintendo.com.br** (atendimento ao consumidor)

www.nintendo.com.br

OI, GALERA DA NW!

Tenho três perguntinhas para vocês?
1) Tenho cinco cartuchos para Super NES (Donkey Kong Country 2 e Fifa Soccer 96) e suspeito que sejam piratas. Estas duas fitas não gravam e quando dou Reset em Fifa Soccer 96 aparece o jogo Top Gear. É ou não é falsificada?
2) O pessoal da Rare já falou quando vai sair Donkey Kong 64?
3) Queria saber para o que serve o Cartucho de Expansão?

Jaime E. Léon
(via e-mail)

Com certeza estes seus dois cartuchos são piratões. Compare o peso deles com o de um que você tenha certeza que é original. Repare que os falsificados são mais leves e não têm o selo da Gradiente. DK 64 acaba de ser anunciado pela Rare, mas ainda não há datas. O Cartucho de Expansão de Memória aumenta a capacidade gráfica do console em 4 megabits e, por enquanto, só é compatível com Turok 2, Rogue Squadron, Top Gear Overdrive e South Park.

ELA QUER MAIS ESPAÇO

Cara Nintendo World, eu queria dizer que a revista está demais! Ela é linda, as dicas são quentes, os jogos são os mais recentes, as promoções são as mais legais e os prêmios nem se fala! Eu gostaria de saber se a Power Line tira dúvidas e dá dicas sobre jogos e se o serviço é gratuito. Queria saber também se Donkey Kong será lançado neste ano para N64. Agora vou fazer um pedido: dêem um espaço para as meninas na revista, afinal nós adoramos games!

Agnes Yumi Kayama Yabuuti
Ibiúna/SP

Antes de tudo, queremos agradecer a Power Line que atende a todos e soluciona as dúvidas mais cabeludas dos gamers brasileiros, pois eles são os profissionais mais bem preparados para atendê-los. O serviço é gratuito e você só paga o custo normal da ligação. Por enquanto não há nada confirmado quanto a data de lançamento de Donkey Kong 64. Saiba mais na seção Hot Shots. Abração!

NINTENDOMANÍACO

Sou colecionador de revistas e gamemaníaco. Há muito tempo estava esperando uma revista assim, com boa qualidade tanto nas matérias como nas fotos. A revista está d+, continuem assim, que as concorrentes irão pirar!!!
Vocês disseram na edição de número 2: "Não esperávamos que a revista fizesse tanto sucesso assim". Mas podem crer, quando o material é bom, o verdadeiro conhecedor de games compra e continua comprando sempre. Basta manter a qualidade superior a das outras.
Parabéns a toda a galera da Nintendo world!

Max Santos Cordeiro
Contagem/MG (via e-mail)

Caro Max, faremos o máximo para manter o padrão de qualidade da Nintendo World. Não queremos ser superiores a nenhuma outra publicação de videogame, o que interessa é o respeito ao consumidor. Obrigado pela sua escolha!

NINTENDOMANÍACA

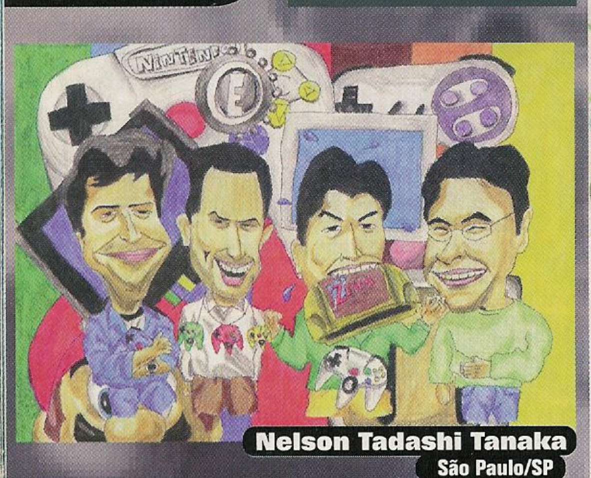
Durante o 1º Desafio Nintendo World, recebemos milhares de cartas vindas de todo o país. Foram pilhas e pilhas de fotos e cartas. E entre todas, houve uma que se destacou pela originalidade. Não foi a carta do campeão, mas de uma leitora, uma nintendomaníaca. Seu nome: Clarice J. de Oliveira, de Passo Fundo/RS. Ela mostrou que entendeu o espírito da promoção e provou ser uma fã fiel da marca Nintendo. De Game Boy Camera na mão, a leitora de 19 anos, não teve dúvidas quando precisou tirar as fotos para participar do 1º Desafio NW. Fotografou com a câmera do portátil, imprimiu no Game Boy Printer e mandou pra gente. Mesmo não tendo batido o recorde no escorregador a Clarice ficou feliz por ter participado. "Mesmo que eu não ganhe, só o fato de vocês terem visto as fotos já foi legal.", disse a leitora e jogadora fanática. Valeu Clarice! Pena que não foi possível (por causa da qualidade) publicar a fotinho. A galera da redação adorou!

MASSAGEM NO EGO

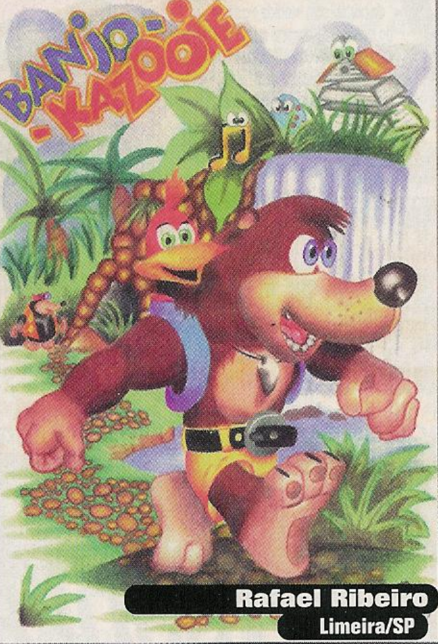
Esta revista é realmente espetacular, maravilhosa, soberba, sensacional, poderosa, carismática, engraçada, divertida, preço acessível, coloridíssima, enfim, demais. Tenho um N64 e já debulhei o Goldeneye 007. Quero comprar o novo jogo da série Star Wars, já que sou superfã dela. E como fiz uma massagem no ego de vocês, por favor façam no meu, publiquem meu e-mail.

Eugênio Brueckheimer Filho
(via e-mail)

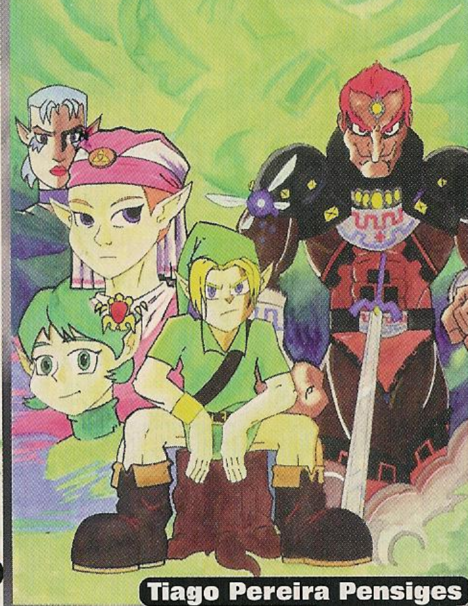
Eugênio, você realmente é um leitor inteligente, educado, exigente, conhecedor dos bons jogos, fera do videogame e extremamente puxa-saco! Um abraço e continue com a gente!



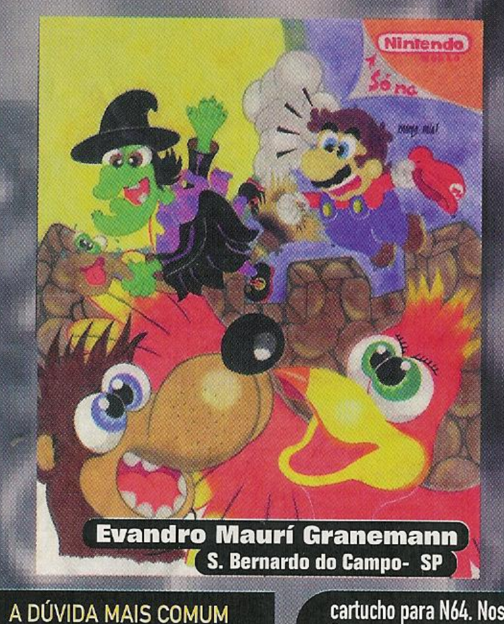
Nelson Tadashi Tanaka
São Paulo/SP



Rafael Ribeiro
Limeira/SP



Tiago Pereira Pensiges
Guarulhos/SP



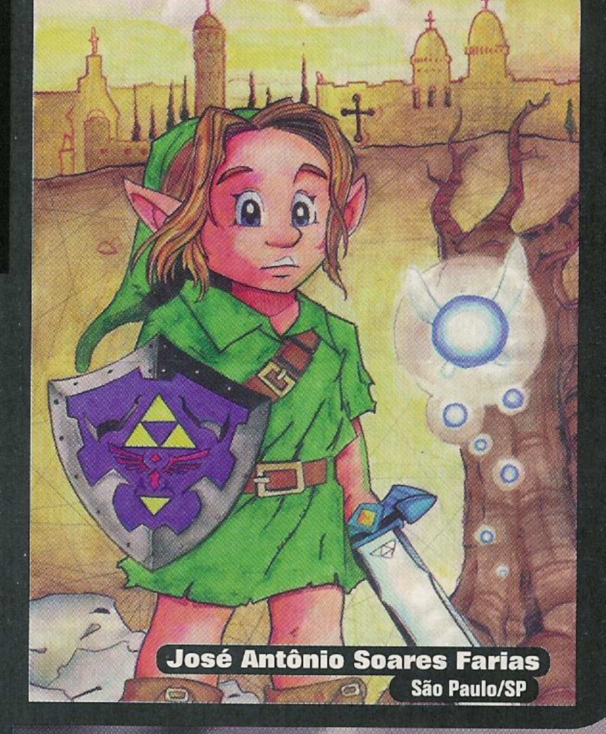
Evandro Maurí Granemann
S. Bernardo do Campo- SP

HOT PAINT

O Hot Paint continua revelando os grandes artistas que estão escondidos pelo país. Desta vez, foi uma dureza escolher o vencedor desta edição. Saiu até briga entre o pessoal da redação e da arte, mas enfim chegamos ao grande veredito. O vencedor deste mês é o **José Antônio Soares Farias - São Paulo/ SP.** Na onda da mania Zelda, o cara criou um Link bem diferente e original. Como prêmio, o José Antônio ganhou um cartucho para N64. Nossos parabéns para ele!

Se você não ganhou desta vez, anime-se. É só caprichar um pouco da próxima vez e torcer. Quem sabe na próxima edição nossa comissão julgadora não escolha o seu desenho? Mande sua obra prima para nós! Vale usar o que você quiser: lápis, caneta, giz, carvão, colagem... o que você quiser! Dê preferência à arte original, evite xerox ou colar o desenho de outro lugar. E não deixe de escrever por fora do envelope Nintendo World - Hot Paint.

O nosso endereço é:
Av. Lacerda Franco, 1742 - Vl.Mariana - São Paulo CEP: 01536-000
Até o mês que vem!



José Antônio Soares Farias
São Paulo/SP

A DÚVIDA MAIS COMUM

Amigos da NW, quero dar os parabéns e dizer que faço minhas as palavras de todos que elogiam a Nintendo. Também gostaria de fazer algumas perguntas:
1) Quando a NW 1 foi lançada, Mario 64 e Diddy Kong Racing ainda faziam sucesso. No entanto, vocês não publicaram mais nada sobre estes dois fabulosos jogos. Peço a todos os orixás da Bahia (e a vocês é claro) que publiquem um passo a passo destes jogos.
2) É a Capcom que decide se Street Fighter sai ou não para N64? Como são feitos os acordos para lançamento de jogos para N64?
Para vocês da NW, um abraço e aquele Axé!

Paulo José Santana Paixão
Salvador/BA

Caro, Paulo, estes jogos que você citou já são dois clássicos para N64, por isso sempre terão espaço nas páginas da NW. Aguarde! Quanto ao insuperável Street Fighter, é preciso que as coisas fiquem claras: todos querem uma versão para 64 bits de Street, mas a Capcom ainda não tomou nenhuma decisão a esse respeito e é só ela quem pode fazer isso. Mas, como a esperança é a última que morre...

AMIGUINHO DO YOSHI

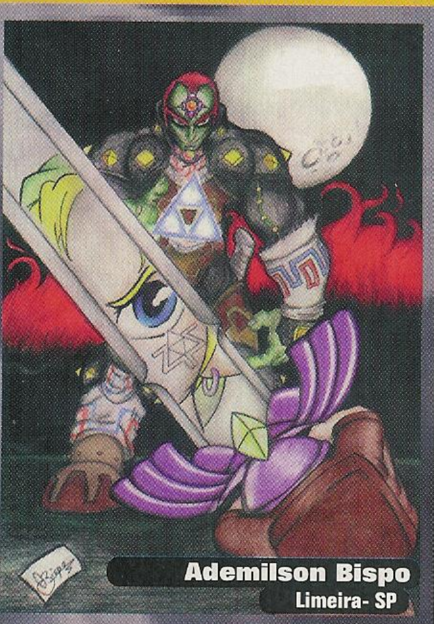
Alô pessoal da Nintendo World, Sou um dos MAIORES FÃS DO YOSHI!!! Tenho todas as revistas que saíram matérias sobre Yoshi's Story e jogos com a paticipação do Yoshi. Tenho Yoshi's Story e gostaria de truques para este jogo fofinho, lindinho, da Nintendo. Abraços, dan, dan, dan, dan... Yoshi!!! (quando o Yoshi come todas as frutinhas para passar de mundo)
Obs: Respondam meu e-mail, senão o Yoshi chora!!!

Ricardo C. P. Alves
Ribeirão Preto/SP (via e-mail)

Ricardão, com toda certeza você é um dos maiores adoradores do bichinho verde! Continue atento, pois podem surgir algumas supresas nas próximas edições. Foi o próprio Yoshi, que em entrevista exclusiva, confirmou presença nas páginas da NW.

Takae Takahashi
São Paulo/SP

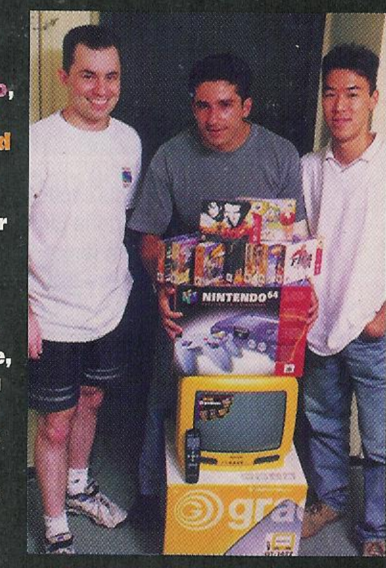
Allan Caldas Goldman
Fortaleza - CE



Ademilson Bispo
Limeira- SP

OLHA A CARA DO VENCEDOR!

Vejam só a expressão de alegria e emoção do Antonio Laedson Monteiro, o grande vencedor do 1º Desafio Nintendo World (na foto, entre o Marcelo e o Rogerinho). O fera veio até a redação buscar o superprêmio (e era tanto prêmio que o cara veio de Kombi buscar) e acabou contagiando toda a Editora com seu charme, simpatia e carisma. Valeu mesmo Antonio! Quer ser igual ele? Então participe de nossas promoções. Porque todo mundo sabe: na Nintendo World, você ganha mesmo!



O.D.T.™

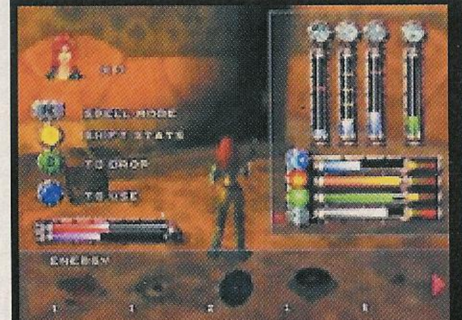
Salve a população de uma doença incurável

O.D.T. é a sigla para Or Die Trying ou "morra tentando". É o nome do próximo lançamento da Psygnosis para N64. O game já está chamando a atenção por seu estilo de jogo pouco usual: muita ação em terceira pessoa como **Mission: Impossible**, mas com elementos de Adventure e RPG, como pontos de experiência, desenvolvimento de personagens e magias.

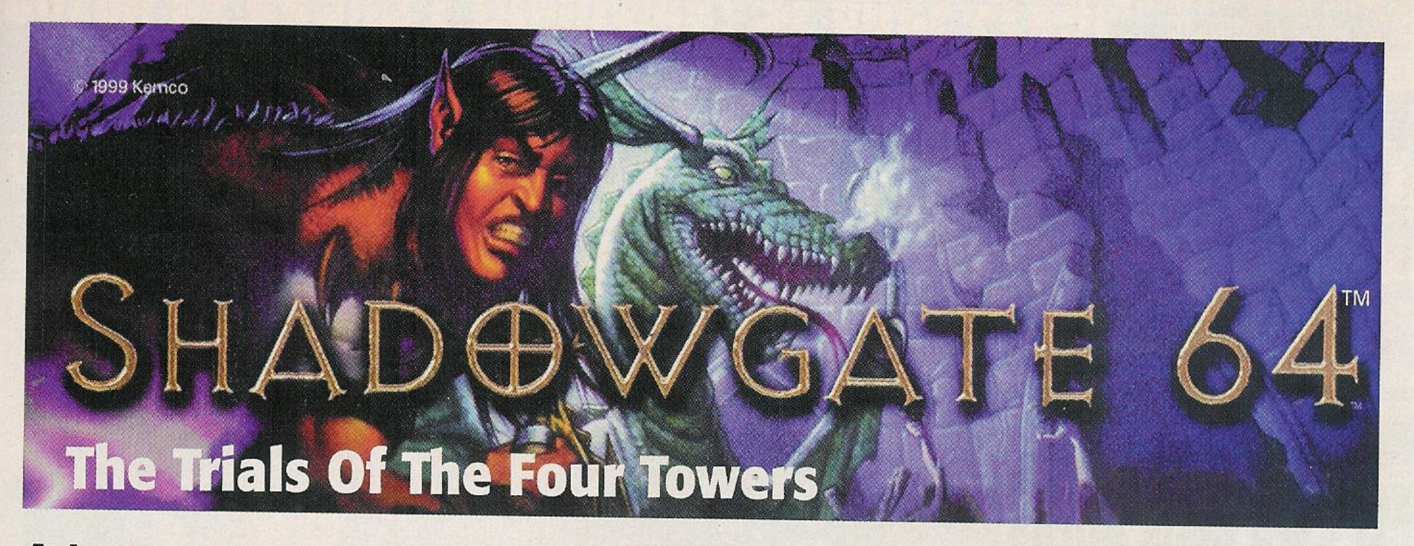
O.D.T. se passa no futuro, onde uma epidemia incurável está matando toda a população de uma cidade. A única chance de cura está num canto distante do planeta: uma pérola verde com propriedades curativas. Retornando desta missão, sua nave Nautiflyus cai na Zona Proibida, uma "terra de ninguém" lotada de monstros selvagens. Seu objetivo agora é encontrar peças para reparar sua nave e recuperar a pérola, ou você não terá uma casa para voltar. E isso é mau!

Podem ser escolhidos quatro personagens com características bem diferentes. Ike Hawkins é o segundo Comandante da Nautiflyus. É o mais capacitado dos membros do grupo na categoria Light de armamentos. Solaar é perito em feitiçaria, o que o torna o mais qualificado para usar magias e descobrir segredos escondidos na torre. Tem menos habilidades para armas do que Ike. Maxx Havoc é engenheiro e foi enviado para a ação por sua conhecida brutalidade. É o mais forte do grupo e perfeito para combates corpo-a-corpo. Por último, vem Julia Chase. Ela é a única garota da equipe e é ótima em navegação e artes marciais.

No começo, todos os heróis são fracos e com poucas habilidades, mas quando seu personagem progride no jogo, você acumula pontos de experiência que podem ser distribuídos em três categorias: Armor (defesa), Weapon Control (eficiência com a arma) e Spirit (habilidade para magias). É possível acumular todos os pontos em apenas uma categoria, ou dividi-los entre as três. Com isso, há liberdade total para administrar os pontos, o que força o jogador a avaliar quais atributos são mais importantes para completar as missões. Já na hora das brigas, a pancadaria é em tempo real mesmo, como nos games de ação. Quem sabe este não seja o estilo dos jogos do futuro? **O.D.T.** está previsto para março nos EUA.



Os gráficos tridimensionais são amplos e detalhados



Adventure com muita Ação e RPG num superclássico dos games

Quem curte um bom Adventure já tem motivos para dar seus pulos de alegria com esta saga das antigas. Tudo começou em 1989, com o lançamento de **Shadowgate** para Nintendinho. A clássica história do castelo assombrado cheio de labirintos e enigmas ganhou fãs pelo mundo. A mesma equipe produtora deste clássico (Infinte Ventures) foi chamada para criar sua versão para 64 bits. Os gráficos são todos tridimensionais e amplos, por outro lado, as histórias e os inimigos são tão intrincados quanto o jogo original.

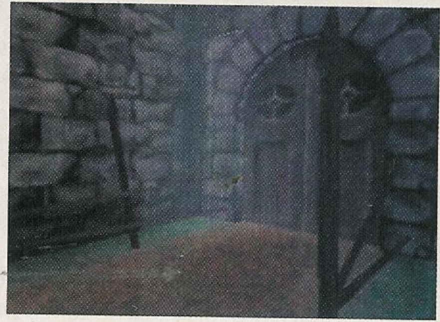
No N64 você joga na pele do jovem orelhudo Del, um prisioneiro do Castelo Shadowgate. O herói consegue fugir de sua cela, mas se vê preso em uma das quatro torres do castelo. Ele precisa resolver quebra-cabeças (Puzzles), escapar de armadilhas e confrontar bichos do além, como o sinistro Warlock Lord.

A exploração acontece em um ambiente tridimensional, com visão em primeira pessoa. A movimentação é em tempo real, diferentemente da versão anterior, na qual eram usados um cursor e menus de comando. O jogador tem liberdade para andar e fuçar em todos os cantos do castelo, usando a Alavanca de Controle e os botões C.

Já as ações mais importantes são realizadas com um menu de comandos, com ações do tipo olhar, pegar, abrir e usar. Muitos dos comandos são usados em associação com um item selecionado. Quebra-cabeças não faltam, desde os simples até os mais ferrados. Alguns enigmas só poderão ser resolvidos se você tiver pego informações com pessoas ou encontrar certos livros. Em outros casos, é necessário só um pouco de observação e bom senso. Que tal este: em uma sala há um tapete e uma porta trancada. O que fazer?

Ora, use sua tocha sobre o tapete para queimá-lo e encontrar a chave. Também não deixe de procurar e abrir as caixas, vasos e baús. Pegue todos os objetos que encontrar, por mais inúteis que possam parecer. Eles dão uma bela força.

Shadowgate 64 está previsto para ser lançado ainda neste verão. E os caras da Kemco e da Infinite Ventures não param de trabalhar. **Shadowgate Classic** já saiu também para Game Boy Color, em uma versão idêntica à do NES, e está anunciado para o final do ano mais um game para Nintendo 64, chamado previamente de **Shadowgate Rising**. É uma overdose para fã nenhum botar defeito.



O jogo é todo tridimensional. Abaixo, alguns personagens

DUKE NUKEM™ ZER:Ø H:ØUR

O cara mais durão dos games chega para exterminar novos aliens

Ele voltou!! Duke, o herói de milhões, o cara mais machista dos games, o duro de matar do futuro, detentor das melhores frases dos jogos chega com um jogaço novinho em folha para a alegria de seus muitos fãs.

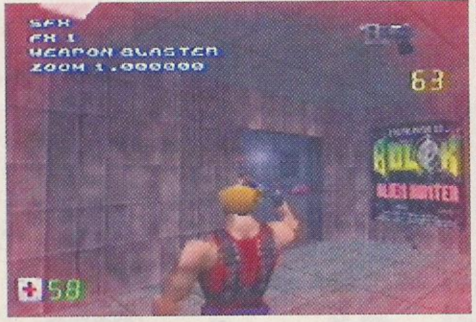
E **Duke Nuke: Zero Hour** está cheio de novidades. A maior delas é que agora, pela primeira vez no N64, dá para ver o personagem na tela, porque a visão é em terceira pessoa. Quem já estava acostumado à visão clássica em primeira pessoa pode estranhar um pouco, mas dá para se adaptar legal. Dependendo de sua posição na tela (encostado numa parede, por exemplo), o herói fica transparente para facilitar sua mira.

As armas dão um show à parte: são muitas, você pode encontrá-las espalhadas pelas fases ou também tomando-as dos inimigos. O armamento é variado: há pistolas, espingardas de calibre doze, automáticas, rifles de alta precisão capaz de eliminar um monstrengo com apenas um disparo de muito longe e muitas outras. Fora isso, o nosso herói usa também vários acessórios como máscara de gás e óculos de visão norturna, que são extremamente úteis e totalmente indispensáveis em certas fases do game.

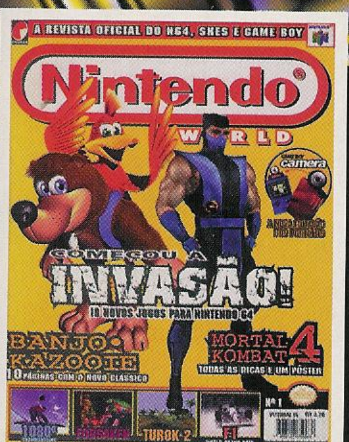
Duke não enfrenta apenas os porcões do espaço. Estes nojentos estão presentes, mas há um número enorme de lagartões também armados até os dentes. Eles podem se teletransportar e aparecem do nada bem na sua frente, por isso a atenção tem de ser redobrada.

Outra grande atração do jogo é o modo Multiplayer. São treze cenários que vão de um no velho oeste até outro embaixo d'água. Dá para jogar com mais três amigos e é diversão garantida.

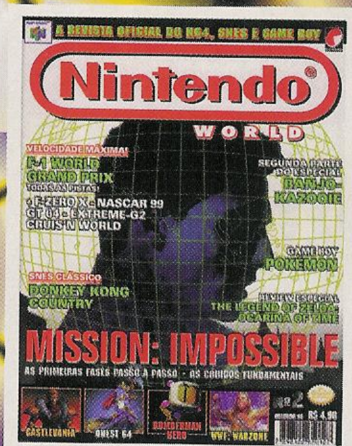
Os gráficos estão muito bons, não é nenhum **GoldenEye**, mas seguram na boa. Os cenários são grandes, com lugares interativos como bares, lanchonetes, casas noturnas e um monte de tiração de sarro com Turok, Spice Girls e por aí vai. A movimentação de Duke também está boa: ele pode atirar correndo para os lados, o que facilita a ação. A jogabilidade é legal e dá para usar o joystick com duas configurações diferentes: uma ao estilo **Turok 2** e outra tradicional, tipo **GoldenEye**. O som está ótimo e o herói continua com suas frases infames/engraçadíssimas que fazem você rolar de rir. Vai ser um grande jogo, é só esperar chegar e sair detonando.



CHEGA DE CHORO E LÁGRIMAS! SE VOCÊ PERDEU AS EDIÇÕES ANTIGAS, JÁ PODE REALIZAR SEU SONHO DOURADO E COMPLETAR SUA COLEÇÃO. MAS ANDE LOGO PORQUE ESTÁ ACABANDO E SE MARCAR BOBEIRA VAI FICAR SEM!

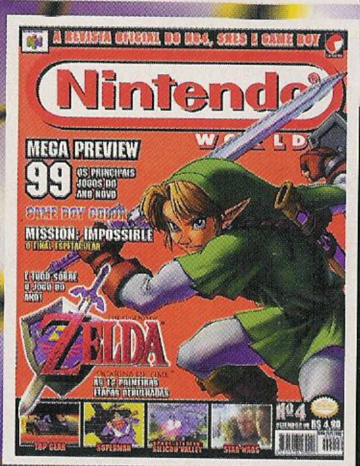


- EDIÇÃO CLÁSSICA COM A PRIMEIRA PARTE DETONADA DE BANJO-KAZOOIE
- ENTREVISTA EXCLUSIVA COM O MESTRE DO VIDEOGAME SHIGERU MIYAMOTO
- CONHEÇA MAIS DE 100 ANOS DE HISTÓRIA DA NINTENDO
- GANHE UM SUPER-PÔSTER DE MORTAL KOMBAT
- 50 PERGUNTAS E RESPOSTAS DE SUPER MARIO WORLD
- DICAS DE FIFA 98, TOP GEAR RALLY E MUITO MAIS

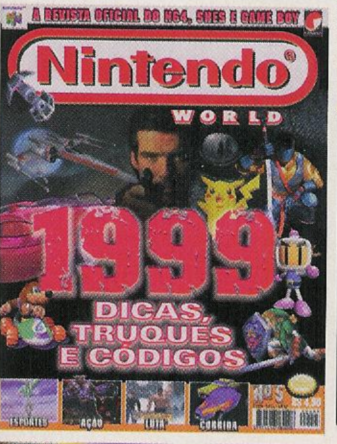


- A SEGUNDA E ÚLTIMA PARTE DA AVENTURA DE BANJO-KAZOOIE
- A PRIMEIRA PARTE DO PASSO A PASSO DE MISSION: IMPOSSIBLE
- TODAS AS PISTAS DE F-1 WORLD GRAND PRIX COM OS MELHORES AJUSTES PARA O SEU CARRO
- VELOCIDADE MÁXIMA EM F-ZERO X
- DICAS DE MISSION: IMPOSIBLE, BANJO-KAZOOIE, DONKEY KONG COUNTRY, ENTRE OUTRAS

- A SEGUNDA PARTE DE MISSION: IMPOSSIBLE
- PÔSTER DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK, O GUERREIRO INDÍGENA QUE VEIO PARA DETONAR DINOSSAUROS
- 15 PERGUNTAS E RESPOSTAS DE SUPER METROID, CLÁSSICO DO SNES
- DICAS DE FORSAKEN 64, QUEST 64, CHRONO TRIGGER E OUTRAS TAMBÉM



- TODA A HISTÓRIA DE ZELDA E OS SEGREDOS DOS PRIMEIROS MUNDOS DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- O FINAL GRANDIOSO DE MISSION: IMPOSSIBLE
- DIVERSÃO INSUPERÁVEL EM TOP GEAR PARA SNES
- DICAS DE DIDDY KONG RACING, STREET FIGHTER ALPHA 2 E MUITAS OUTRAS
- GAME BOY COLOR, DIVERSÃO COLORIDA E PORTÁTIL



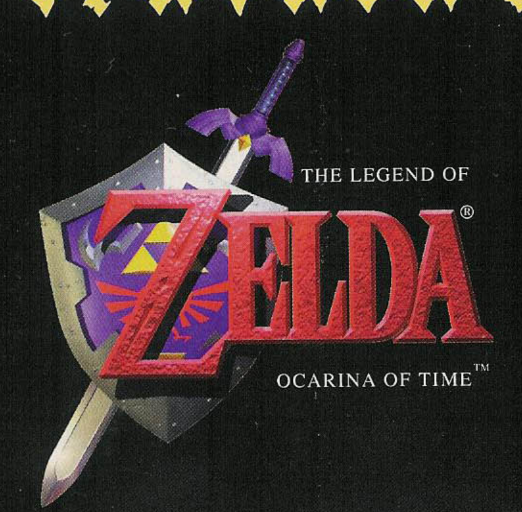
- 1999 DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
- OS DEZ MELHORES JOGOS DE 1998
- A AVENTURA CONTINUA COM A SEGUNDA PARTE DE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- AS TRÊS PRIMEIRAS FASES DE TUROK 2: SEEDS OF EVIL
- 15 PERGUNTAS E RESPOSTAS DO MAIS QUE PERFEITO GOLDENEYE 007

PARA COMPRAR OS EXEMPLARES ATRASADOS É MUITO FÁCIL: BASTA ENVIAR UM CHEQUE NOMINAL À REVISTA NINTENDO WORLD PARA RUA CAMPO GRANDE, 443 – SÃO PAULO – SP – CEP 05302-051, INFORMANDO NOME E ENDEREÇO PARA O ENVIO, ALÉM DO NÚMERO DAS EDIÇÕES ATRASADAS. CADA EXEMPLAR CUSTA R$ 4,90. EM CASO DE DÚVIDAS LIGUE:

(011) 831-6500 – DE 2ª A 6ª – DAS 9HS ÀS 18HS.

F/NAZCA S&S

Toda magia e o encanto de uma espada cravada no peito.



Prepare-se para o game mais aguardado de todos os tempos. Participe das aventuras de Link neste épico em ambientes medievais totalmente tridimensionais. Viaje no tempo com gráficos impressionantes.

Inclui exclusivo guia de jogo em português.

NINTENDO64

1 único Jogador

Compatível com
Rumble Pak™

THE LEGEND OF
ZELDA®
OCARINA OF TIME™

Nesta última parte, você desbrava os últimos labirintos, enfrenta Ganondorf e vê a animação final. Seja forte e mãos à obra!

TEMPLO DAS ÁGUAS

A Serenata das Águas leva você ao Lago Hylia, perto do Templo das Águas. Lá dentro, você ficará cansado de tanto ter que trocar de botas para afundar e flutuar. Não se esqueça ainda de vestir a Túnica de Zora para não se afogar!

1. Siga a Princesa Ruto e drene a água do templo tocando a Canção de Zelda em frente ao símbolo da Triforça. Desça e dispare uma flecha através da chama da tocha acesa e acenda a que está apagada. A porta se abre. Pegue a chave.

2. De volta ao salão principal, cruze o terreno arenoso e entre na torre. Suba na plataforma com a imagem da Triforça. Toque a Canção de Zelda para subir o nível da água até a metade. Uma passagem se abrirá no chão. Calce suas Botas de Ferro e desça cuidadosamente, desviando-se dos espetos que estão no piso.

3. Nade até a porta trancada que está no segundo andar e saia da torre. Siga até alcançar o local no qual é possível inundar totalmente o templo. Toque mais uma vez a ocarina em frente a imagem da Triforça. Com o templo cheio d'água, nade até a porta à esquerda da imagem da Triforça. Elimine os inimigos voadores, desça até uma plataforma e use o gancho para subir pela cachoeira.

4. Caminhando pelas águas rasas, você encontrará uma porta trancada. Vire-se para trás e veja o Link do mal. Ele repete cada movimento seu e para vencê-lo, apenas dê espadadas. Derrote-o e ganhe o Longshot, uma versão moderninha de seu antigo gancho.

5. Na sala em que você recebe o Longshot, faça o bloco azul desaparecer tocando a Canção do Tempo. Lá embaixo há um rio, pule nele. Em seu final, atire uma flecha no olho da parede, use o gancho para agarrar o baú e passar rapidamente para o outro lado.

6. À direita da entrada principal do templo, há uma passagem que leva ao terceiro andar. Com o Templo cheio d'água, você pode nadar até ali. Depois, coloque as Botas de Ferro e arraste o blocão submerso.

7. Com o templo cheio até a metade, dispare uma flecha no olho para abrir o portão que está logo acima. Use o Longshot e passe para o outro lado. Empurre o bloco e libere um corredor. Desça, entre nele e chegue a uma sala cheia de pregos. Passe para o outro lado e vá seguindo até chegar à sala cheia de arraias. Desça pela beirada, empurre o bloco e coloque uma bomba no canto do poço das arraias para entrar na parte traseira do corredor. Empurre o bloco marrom sobre o interruptor submerso.

8. O nível da água subiu e agora é possível alcançar a porta acima das escadas. Vire à direita no canal onde as pedras rolam, caia pelo buraco no fim do corredor e suba à superfície para pegar mais uma chave (a do mestre).

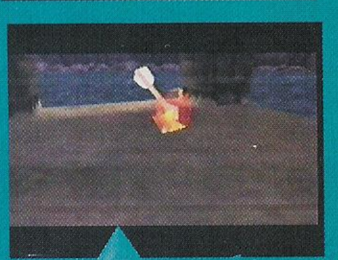
9. Com o nível da água no máximo e esta chave na mão, atire seu gancho na estátua e suba até Morpha, o demônio por trás de toda essa confusão.

MORPHA

Morpha surge das águas sagradas do Templo. Ele utiliza as águas para formar tentáculos de água gigantescos. Prepare o gancho e mande ver direto em seu núcleo. Desse jeito é possível arrancar Morpha daquela gosma e eliminá-lo com sua espada. Continue repetindo o procedimento até destruí-lo de vez. Seu prêmio? Mais um Medalhão dos Sábios.

FLECHA DE FOGO

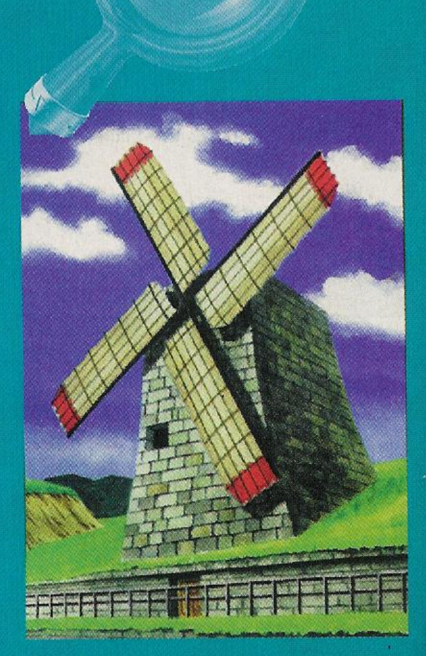
Depois de concluir o Templo das Águas, o Lago Hylia irá estar cheio de água novamente. Nade até a Ilha e espere o amanhecer, ou use a Canção do Sol. Dispare uma flecha na direção do sol, assim que ele aparecer no horizonte. Você receberá as cobiçadas Flechas de Fogo. Agora corra para a Vila Kakariko.



O POÇO DE KAKARIKO

Você acaba de encontrar a cidade natal de Impa totalmente destruída. Sheik explica a situação e ordena que você enfrente os monstros do subterrâneo, causadores de todo estrago. A entrada para o covil dos vilões é o poço da Vila, mas você só entra lá como criança. Volte ao passado, entre no moinho e toque a Canção da Tempestade* na frente do tocador de realejo. Uma chuva torrencial cairá, revelando a entrada dos subterrâneos. É só descer no poço e entrar agachado na abertura. Lá dentro é fácil de se encontrar. Só tome cuidado com os montes de paredes e buracos falsos. O prêmio escondido é a lendária Lente da Verdade. Depois de encontrá-la, volte ao Templo do Tempo para crescer e toque a canção Noturno das Sombras para prosseguir.

* Se ainda não souber tocar a Canção da Tempestade, entre no moinho com o Link crescido e mostre sua Ocarina para o tocador de realejo.



TEMPLO DAS SOMBRAS

1. Logo na entrada, use o Fogo de Din para acender todas as tochas. Não confie nos seus olhos: os inimigos tentarão confundi-lo o tempo todo com ilusões e pistas falsas. Mantenha a Lente da Verdade sempre equipada para visualizar o caminho certo. No labirinto à esquerda da entrada, você encontrará o mapa e um par de Botas Hover, equipadas com asas para Link flutuar por um curto período.

2. Empurre a estátua do pássaro de modo que seu bico aponte para a única caveira verdadeira. Use suas novas botas para cruzar o buraco e alcançar o outro lado. Na sala com a lâmina giratória, pegue os cinco Rupees brancos para a chave aparecer. Volte à sala com o ciclope no meio e ponha uma bomba em uma das paredes para abrir o caminho até os porões do Templo.

3. Corra e atravesse as guilhotinas, derrote o Stalfos e salte sobre o bloco que sobe e desce. Entre pela porta que está do outro lado. Use a Lente para enxergar o bloco na parede. Puxe-o e empurre até o final para se proteger dos espinhos. Suba no bloco e pegue a chave.

4. Volte ao enorme salão cheio de guilhotinas, use a Lente para enxergar um caminho de plataformas e entre pela porta. Você verá uma enorme estátua com uma chama de fogo azul dentro. Jogue uma bomba no fogo e ganhe a chave. Abra a porta trancada do outro lado. Atravesse com cuidado os corredores cheios de ventiladores. Fique parado em frente ao último ventilador e deixe ele empurrar você em direção à parede. Se estiver com as Botas Hover, você atravessará a parede e entrará numa câmara secreta. Coloque uma bomba em uma rachadura do canto da sala e use as Lentes para enxergar o baú com a chave.

5. Puxe a pedra até o final. Suba nela e salte até o navio flutuante. Há um símbolo da Triforça no chão. Toque a Canção de Zelda para o barco começar a se mover.

6. Depois de derrotar os dois Stalfos (ou simplesmente, esquivar-se), abandone o barco assim que ele começar a afundar. Entre pela única porta do local e busque a Boss Key que está em uma das portas desta sala. Quando entrar na sala com o baú azul e amarelo, as paredes com espinhos vão se fechar. Use o Fogo de Din para queimar as paredes e sair numa boa com a chave.

7. Volte ao lugar onde o barco afundou e atire uma flecha nas bombas que estão na base da estátua com cara de pássaro, do outro lado da margem. A estátua cairá formando uma ponte. Cruze-a e entre na próxima sala. Use a Lente da Verdade e as Botas Hover para chegar com segurança até a porta da sala do chefe Bongo Bongo.

BONGO BONGO

Ele tenta amarrar você feito panqueca. Para se livrar, use suas botas flutuantes e dê flechadas nas duas mãos do vilão. Utilize sua Lente da Verdade para ver seu ponto fraco (o olho vermelho). Prepare mais uma flecha para quando o olho estiver próximo de você. Deixe a flecha voar e corra para dar vários golpes quando ele estiver parado.

FORTALEZA DOS GERUDOS

Todos os gerudos são do sexo feminino e apenas um homem nasce a cada cem anos, e desta vez ele é Ganondorf. Depois de sair do Templo das Sombras, rume para o Vale dos Gerudos para cruzar o deserto e chegar no Templo dos Espíritos. Só que antes disso, as mulheres de Gerudo jogam você numa cela. Jogue o gancho na janela e saia.

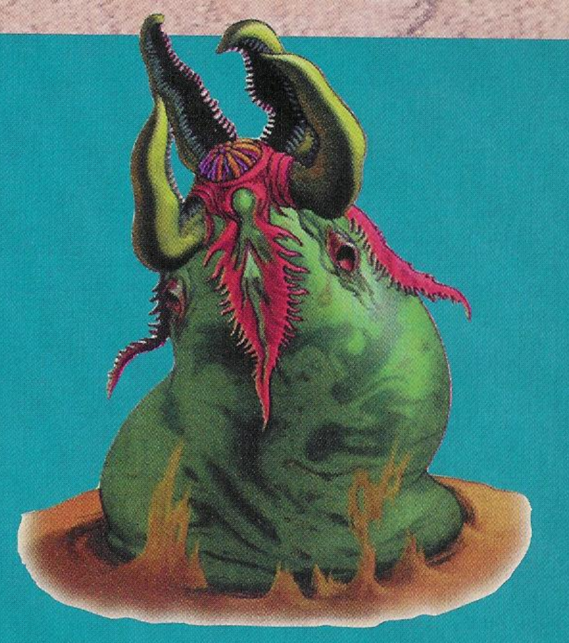
Seja o mais discreto possível e resgate os quatro carpinteiros que também estão presos na fortaleza. Sempre que encontrar um, uma Gerudo virá para tentar impedí-lo de soltar o prisioneiro. Espere-a atacar, esquive-se e contra-ataque. Depois de liberar todos os carpinteiros, você ganhará um passe para entrar e sair a hora que quiser da Fortaleza. Siga para o portão de saída.

CENTRO DE TREINAMENTOS GERUDO

Antes de avançar para o Templo dos Espíritos, teste sua coragem e habilidade no Centro de Treinamentos Gerudo (não é obrigatório). É lá que a mulherada Gerudo malha. Seu objetivo é encontrar sete chaves e ganhar a raríssima Flecha de Gelo. Pague dez Rupees para tentar a sorte.

DESERTO (HAUNTED WASTELAND)

O último medalhão está no sombrio Templo dos Espíritos. Atravesse o deserto de Haunted Wasteland e pegue-o. Coloque as botas flutuantes e siga os postes com bandeiras vermelhas colocados pelas Gerudos. Na metade do caminho você chegará a uma casa. Suba no telhado e use a Lente da Verdade para ver o fantasma Poe que o guiará pelo restante do deserto. Siga-o e não ligue para os monstros verdes rastejantes. Apenas desvie-se até chegar ao Desert Colossus.



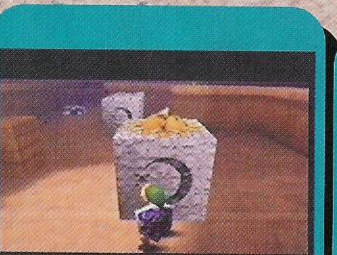
TEMPLO DOS ESPÍRITOS

(PRIMEIRA PARTE)

Entre no templo e você verá que não há nada a ser feito. Saia e troque uma idéia com Sheik, que acabou de chegar. Ele ensinará o Requiém do Espírito, "a música que conduzirá uma criança ao deserto". Corra para o Templo do Tempo, transforme-se em criança, volte e entre pelo pequeno buraco na parede. Mas antes disso, converse com Nabooru, a líder das Gerudos e escolha a terceira opção de resposta (Nothing, really). Ela promete fazer algo de bom se você lhe trouxer as luvas de prata.

1. Passe pelo buraco e detone todos os inimigos da sala para abrir a porta com grades. Passe pela porta e coloque fogo nos braseiros com o Fogo de Din. Saia da sala e entre pela porta à direita. Enfrente Stalfos. Depois, use o bumerangue e o estilingue para matar a caveira voadora e jogue o bumerangue para acionar o cristal do outro lado da grade. A grade cairá, formando uma ponte para o outro lado. Atravesse-a e saia da sala.

2. Use o Fogo de Din para eliminar o ser da próxima sala ou atraia-o para o lugar de onde sai o fogo quando você aciona o cristal. Passe pela porta que abriu, pegue uma chave dentro do baú e também todos os Rupees brancos. Passe para o outro lado da sala e saia. Rasteje pela pequena abertura na parede e abra a porta trancada. Suba pelo paredão e mande um Bombchu na rachadura da parede (se não tiver um, dê uma estilingada no cristal e abra o baú que cair). Raios de sol entrarão na sala e queimarão o símbolo no chão, abrindo a porta.



3. Na próxima sala, empurre a estátua para que ela caia no botão. Suba as escadas e vire à esquerda. Você chegará em uma sala cheia de coisas para fazer. Mande bombas nos inimigos e pegue todos os Rupees brancos para acender um braseiro. Equipe um Galho Deku e acenda os outros para pegar uma chave. Puxe o bloco com o símbolo solar para onde bate o raio de sol.

4. Passe para a próxima sala e abra a porta no final do corredor. Agora você enfrentará um cérebro de lata chamado Iron Knuckle: é só desviar de suas machadadas e contra-atacar com golpes de espada. Se estiver com a energia baixa, fique atrás dos pilares para que o enlatado os destrua, liberando três corações para você.

5. Saia pela porta que está atrás do trono e encontre as tão desejadas Luvas de Prata (Silver Gauntlets). Pena que você tem que devolvê-las para Nabooru. Ela está na parte de baixo, na areia movediça, pedindo socorro. Volte para o Templo do Tempo agora mesmo e cresça.

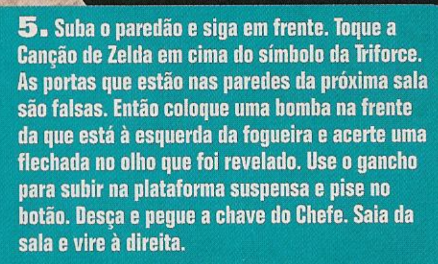
TEMPLO DOS ESPÍRITOS (SEGUNDA PARTE)

1. Entre no Templo e empurre o grande bloco. Acione o cristal que está no teto e passe pela porta do lado direito da que está trancada. Recolha todos os cristais brancos que encontrar na sala. Um deles está atrás do bloco azul, então toque a Canção do Tempo em frente a ele. Use as botas flutuantes para alcançar o outro. A porta no final do corredor se abre e você pode pegar uma chave.

2. Volte e abra a porta. Suba o paredão e vire o espelho para que o raio solar bata no terceiro sol, abrindo a porta. Suba as escadas e pule na mão esquerda da estátua. Toque a canção de Zelda e use o gancho no baú que caiu na outra mão para pegar uma chave. Suba as escadas e entre pela porta trancada.

3. Siga em frente e acabe com todos os inimigos da sala com chão quadriculado (os Anubis só morrem com fogo) e siga adiante pela porta que abrir. Atraia uma das estátuas para cima do botão que está no chão e passe para a próxima sala. Hora de enfrentar mais um Iron Knuckle. O procedimento é o mesmo usado por Link criança, mas agora você tem a vantagem de ser maior. Detone-o e siga para pegar o Escudo Espelho.

4. Volte para a sala com as quatro estátuas e o botão no chão. Use o Escudo para refletir o raio de sol no símbolo que está na parede. Pegue uma chave na próxima sala e retorne à sala que tem o chão quadriculado. Abra a porta trancada.



5. Suba o paredão e siga em frente. Toque a Canção de Zelda em cima do símbolo da Triforce. As portas que estão nas paredes da próxima sala são falsas. Então coloque uma bomba na frente da que está à esquerda da fogueira e acerte uma flechada no olho que foi revelado. Use o gancho para subir na plataforma suspensa e pise no botão. Desça e pegue a chave do Chefe. Saia da sala e vire à direita.

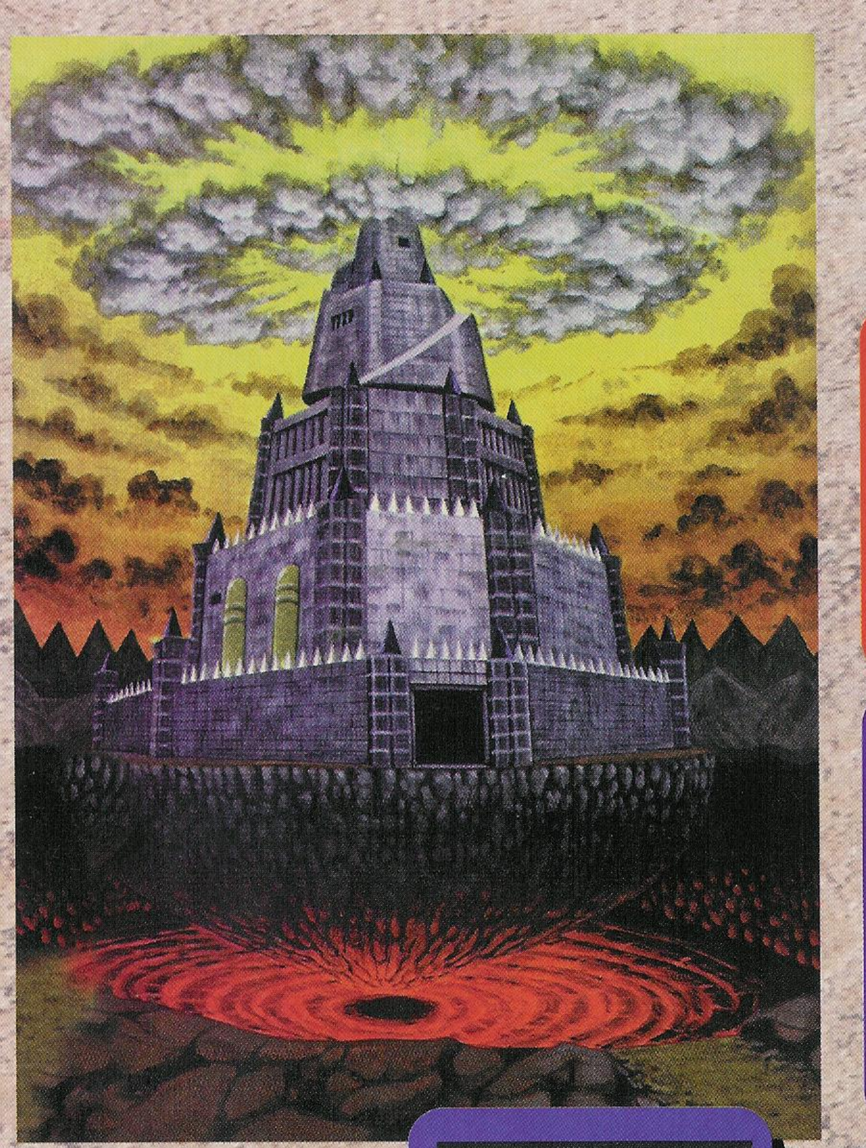
6. Dê uma espadada no cristal que está atrás da grade e avance pela porta que se abriu. Você vai encontrar um pedaço da parede que está mais saltado. Bomba nele! Passe para o outro lado e ajuste os espelhos de modo que o raio de sol bata no espelho grande que está fora desta sala. Vá até o espelho maior e use seu escudo para refletir o raio de sol no símbolo da parede. A plataforma será abaixada e você sairá na sala com a grande estátua. Reflita os raios de sol bem na cara da estátua para derretê-la e revelar a entrada da sala do chefe. Use o gancho e vá até lá. Você enfrentará mais um Iron Knuckle, que na verdade é Nabooru sob a influência maligna das bruxas.

KOUME E KOTAKE (TWINROVA)

Chegou a hora de fazer o feitiço voltar contra as feiticeiras. Primeiro, elas atacarão separadamente. Use o escudo para rebater o raio de gelo na bruxa de fogo e o raio de fogo na bruxa de gelo. A mira Z é fundamental aqui.
Depois de algumas lambadas, elas se unirão e ficarão mais fortes. Continue usando o escudo para deter a magia. A cada três raios de gelo ou de fogo (não misture), seu escudo, automaticamente, soltará uma rajada na bruxa. Ela cairá na plataforma central e você terá tempo de acertá-la com sua espada.

FLECHA DE LUZ

Volte para o Templo do Tempo para ganhar a poderosa Flecha de Luz, além de ter a maior surpresa do jogo. Mas não vamos falar mais nada para não perder a graça! Confira você mesmo.



CASTELO DE GANON

De posse dos seis medalhões e da Flecha de Luz, siga para o Castelo de Ganon. Os sábios se unirão para formar uma ponte de energia para o castelo e você poderá entrar. Lá dentro, há seis portas, cada uma representando um Templo. Entre na seguinte sequência:

PORTA LARANJA (ESPÍRITO)

Pegue os rupees brancos e passe para a próxima sala. Use um Bombchu e acione o cristal do outro lado da grade. Atire uma flecha de fogo no teto da sala com os símbolos de sol na parede e use o escudo para refletir o raio em um deles. Passe para a próxima sala e use a Flecha de Luz na esfera.

PORTA ROXA (SOMBRA)

Atire uma Flecha de Fogo no braseiro do lado direito e siga em frente até a plataforma central. Dê outra flechada no braseiro e siga rapidamente para o botão que está quase no final da sala, do lado direito. Use o Gancho para voltar até o baú e pegar as Luvas de Ouro (Golden Gauntlets). Use a Lente da Verdade para enxergar o caminho seguro até o botão do lado esquerdo. Dê uma martelada nele e siga até o final da sala. Atravesse a porta e use a Flecha de Luz na esfera.

PORTA VERMELHA (FOGO)

Com as Luvas de Ouro e sua força fica fácil de arrancar o pilar desta sala. Pegue todos os Rupees brancos, passe para a próxima sala e, mais uma vez, use a Flecha de Luz na esfera.

PORTA AZUL (ÁGUA)

Destrua os obstáculos que ocultam o fogo azul, use duas garrafas para pegá-lo e destrua todos os inimigos da sala. Use o fogo azul na barreira da porta e passe. Manipule os blocos de modo a alcançar a barreira no alto que cobre um botão enferrujado. Dê uma martelada nele e passe pela porta que abriu. Outra vez, use a Flecha de Luz na esfera.

PORTA VERDE (FLORESTA)

Acenda todos os braseiros da sala. Calce suas Botas Flutuantes, pise no botão e pegue todos os Rupees brancos (cuidado com os ventiladores!). Novamente, use uma Flecha de Luz na esfera.

PORTA AMARELA (LUZ)

Arranque o pilar que cobre a porta e entre. Use a Lente da Verdade, elimine todos os inimigos da sala e pegue a chave para abrir a porta trancada. Toque a Canção de Zelda em cima do símbolo da Triforça, pegue mais uma chave e siga em frente. Recolha todos os Rupees brancos, e passe para a próxima sala. Use a Lente da Verdade para ver uma passagem pela parede no final da sala e, pela última vez, use uma Flecha de Luz na esfera.

As barreiras de Ganondorf foram todas eliminadas. Siga pela torre, subindo e matando todos que cruzarem seu caminho até encontrá-lo cara-a-cara.

GANONDORF

Entre na sala e ele estará tocando órgão com Zelda presa em uma espécie de cristal. Depois de uma seqüência animada maravilhosa, é hora do confronto final com a encarnação de todo o mal que assola o Reino de Hyrule. Quando a ação começar, saia de perto de Ganondorf. Ele vai emitir uma onda maléfica em sua direção. Escolha um ponto na sala e rebata as magias que ele lançar contra você. Quando a magia finalmente atingir o vilão, mande uma Flecha de Luz e faça-o cair da plataforma central. Seja ligeiro, vá até lá e dê espadadas nele! Se por acaso ele soltar uma magia que parece com um buraco negro, corra em círculos ao redor da sala. Repita isso até que ele vá para o inferno.

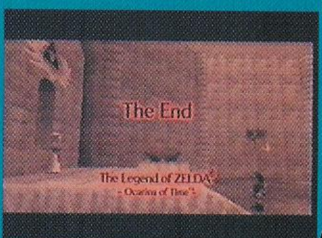
É O FIM?

Ganondorf morreu, mas a obra máxima da Nintendo ainda não acabou. Zelda foi libertada e agora vocês devem escapar da torre antes que ela desabe. Siga a princesa protegendo-a dos inimigos e cuidando de sua saúde. Saia da torre e curta o visual dela desmoronando. Lá embaixo, Link e Zelda ouvem um ruído e o herói resolve investigar. No mais puro estilo Freddy Krueger, Ganondorf, na forma do demônio Ganon, renasce das cinzas para atormentar mais um pouco nossa dupla de pombinhos. Que mala!

GANON

Este chefe é monstruoso!! A cena na qual ele aparece está entre as mais impressionantes de toda a história dos videogames. O bicho é tão enorme que, sem muito esforço, consegue jogar sua espada para longe. E agora? Ainda bem que você tem o martelo! Circule-o no sentido horário. Ele é destro e assim não conseguirá acertar você com facilidade. Desça a martelada no rabo dele. Quando ele cair pela primeira vez, corra até Zelda e pegue sua espada de volta. Ganon está um pouco mais rápido e, se precisar, use Flechas de Luz em sua cabeça para atordoá-lo e golpear, com tranqüilidade, seu rabo com a espada. Ao cair pela segunda vez, Zelda usará magia para que você desfira o golpe final no pobre moribundo.

Você terminou o jogo! Relaxe e curta o final feliz. Só uma decepção: não rola nenhum beijinho entre o Link e a Zelda?! Que mancada! Fora isso, o final vale a pena. Agora vamos rezar para que Shigeru Miyamoto resolva logo fazer uma continuação...



STAR WARS® ROGUE SQUADRON™

Nintendo® WORLD

Compatível com cartucho de expansão

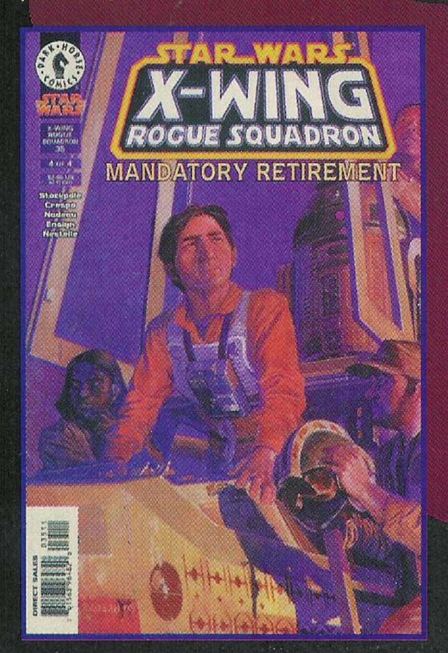
STAR WARS ROGUE SQUADRON

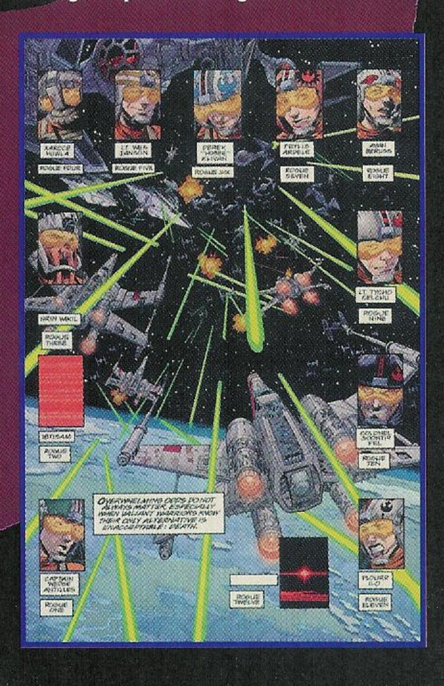
Na edição anterior você viu as primeiras fases do jogo. Conheça agora todos os pilotos e as etapas restantes

Já é unanimidade: **Rogue Squadron** é o melhor jogo da série **Star Wars** que já apareceu em qualquer sistema de videogame. A LucasArts não economizou na produção do game. Caprichou em tudo, do design das naves aos mínimos detalhes dos cenários. O som então, nem se fala. O game tem mais diálogos narrados que qualquer outro jogo de N64. A trilha sonora, original dos longas, é interativa e se adapta ao clima dos acontecimentos. E se os 128 megas do cartucho não são suficientes para você, experimente usar o Cartucho de Expansão. Os quatro megabytes a mais de memória RAM fazem uma diferença impressionante.

Os acontecimentos de **Rogue Squadron** se passam no período entre a Batalha de Yavin (ocorrida no final do primeiro filme **Guerra nas Estrelas - Uma Nova Esperança**) e a Batalha de Hoth (ocorrida no início de **O Império Contra-Ataca**). Para manter as chances da Aliança Rebelde frente à investida Imperial, os pilotos Luke Skywalker e Wedge Antilles criam o Rogue Squadron, um grupo formado pelos doze pilotos mais qualificados da Aliança. A versátil equipe é responsável pelas missões mais complexas, que exigem experiência, sangue frio e precisão.

O que pouca gente sabe é que a história de **Rogue Squadron** foi criada originalmente para os quadrinhos. Nos EUA, revistas como **Star Wars: X-Wing Rogue Squadron** são publicadas pela editora **Dark Horse Comics**, detentora de todos os direitos de publicação da série **Star Wars** nos gibis. Quem já conhece estas revistas, reconhecerá muitos detalhes do game tirados das histórias. Por exemplo, os eventos da última fase do jogo (The Battle of Calamari) podem ser vistos na minissérie **O Império do Mal**, lançada em 1996. Vale a pena dar uma procurada nos gibis **Rogue Squadron** em bancas de revistas importadas, mas lembre-se: é tudo em inglês. E se você é Star Warsmaníaco e adorou **Rogue Squadron**, pode começar a economizar a mesada. A Nintendo assinou um contrato de exclusividade com a LucasArts para o lançamento de games da série. Para este ano, dois títulos já estão anunciados: **Star Wars: Pod Racer**, game de corrida em desfiladeiros e **Star Wars: The Phantom Menace**, baseado no superesperado primeiro episódio da série, que estará em junho aqui nos cinemas brasileiros. Mais notícias nas edições futuras da **Nintendo World**!





Abaixo e à esquerda, uma página e a capa de Rogue Squadron nos gibis

OS PILOTOS

O Rogue Squadron é formado pelos doze pilotos de elite mais habilidosos e experientes da Aliança Rebelde. Conheça um pouco da história de alguns destes heróis

Luke Skywalker

© Lucas Filmes

Jovem aventureiro nascido em Tatooine, filho do Cavaleiro Jedi Anakin Skywalker. Graças aos ensinamentos de Obi-Wan Kenobi e dos treinamentos com o mestre Jedi Yoda, Luke conseguiu desenvolver o poder da Força e tornar-se um Cavaleiro Jedi. Considerado o melhor piloto do grupo, Luke pilotou um caça X-Wing pela primeira vez na Batalha de Yavin. Com seus tiros precisos (e a ajuda da Millennium Falcon), Luke foi o principal responsável pela destruição da primeira Estrela da Morte. Após esta vitória, ele juntou-se a Wedge Antilles e reuniu os melhores pilotos de caça rebeldes, formando o Rogue Squadron. Sua nave principal é a X-Wing, mas também já pilotou Snowspeeders (na Batalha de Hoth). Após a Batalha de Endor, tornou-se Comandante da Aliança Rebelde. No game, você controlará Luke na maioria das missões.

Wedge Antilles

© Lucas Filmes

Nascido em Corellia (terra natal de Han Solo), Wedge Antilles não se juntou a Aliança por acaso. Seus pais também foram pilotos e morreram tentando salvar a Estação Espacial de Gus Treta quando Wedge ainda era bem jovem. Além de ser um ótimo piloto, ele é considerado o mais inteligente dos Rogues. Tem uma habilidade natural para liderar, e tornou-se comandante do Rogue Squadron alguns anos após a destruição da Segunda Estrela da Morte, batalha da qual participou ativamente como Líder Vermelho. Além de Luke Skywalker, Wedge é o único piloto da frota rebelde que lutou e sobreviveu a todas as batalhas mais importantes contra o Império. Atualmente ele é um dos personagens mais populares da saga. Em votação recente na Internet, Wedge foi eleito como o membro da Aliança preferido dos fãs.

Zev Senesca

É o piloto mais velho e experiente do grupo. Apesar de ter muitas histórias para contar, Zev faz o gênero caladão. Também entrou no grupo após a morte de seus pais pelo Império. Sua presença é um grande trunfo para o Rogue Squadron. Foi ele quem encontrou Han Solo e Luke Skywalker, desaparecidos no deserto gelado de Hoth, em **O Império Contra-Ataca**.

© Lucas Filmes

Dack Ralter

© Lucas Filmes

Um dos pilotos mais jovens do Esquadrão, Dack era uma grande promessa como piloto de X-Wing. Entrou no grupo para substituir o piloto Biggs Darklighter, morto na Batalha de Yavin. Sua falta de experiência era compensada com entusiasmo e força de vontade, características que o faziam muito parecido com o jovem Luke Skywalker do primeiro filme. Morreu tragicamente na Batalha de Hoth, quando era o canhoneiro da Snowspeeder de Luke.

Derek "Hobbie" Klivian

Derek é um piloto bastante habilidoso. Treinou na Academia Imperial (onde foi colega de Biggs Darklighter e Jek Porkins) e tornou-se um Cadete, mas abandonou seus treinamentos para defender a causa da Aliança Rebelde. É um caso raro de piloto extremamente competente e humilde ao mesmo tempo. Bastante impulsivo, sempre faz o que vem à cabeça, mas nunca desafia a palavra de seus superiores.

© Lucas Filmes

Wes Janson

© Lucas Filmes

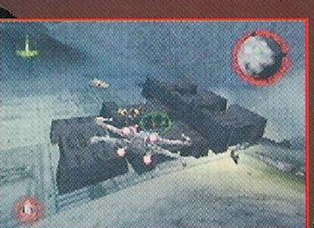
Wes é o principal canhoneiro da Aliança, especializando-se em ser o segundo tripulante de naves-bombardeiro como Y-Wing e Speeders. Exímio e preciso atirador, sua maior diversão é acertar Tie-Fighters imperiais por todos os lados possíveis. Teve participação importante na Batalha de Hoth, como canhoneiro do Snowspeeder de Wedge Antilles. De temperamento explosivo, nunca foge de uma boa briga.

Na Nintendo World do mês passado, você pôde conferir uma pequena prévia das fases iniciais de mais esta aventura de Luke Skywalker e sua equipe. Acompanhe agora o restante das missões deste game sensacional! E não se esqueça de sempre levar a força com você!!

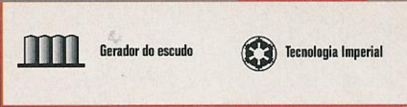
The Jade Moon

Com a entrada da experiente piloto Kassan Moor no Rogue Squadron, chegou a hora de enfrentar o Império frente a frente. Derrube todos os andadores AT-ST e os canhões que estão em volta da base antes de destruir o gerador do escudo. Isso lhe dará uma chance maior quando retornar para a zona principal de batalha. Destrua também as unidades terrestres inimigas antes de ir atrás dos Tie-Bombers e Interceptors.

A) O gerador do escudo está fortemente protegido por perigosos lança-mísseis teleguiados, então destrua-os primeiro. Você até poderá usar alguns torpedos de prótons no gerador, mas não esqueça de reservar alguns deles para as unidades terrestres que estarão rondando sua base quando retornar.



B) Os Tie-Bombers e os andadores AT-PT são suas prioridades principais agora. Os Bombers são mais poderosos, mas é preciso paciência para dar voltas e mais voltas ao redor do campo de batalha até conseguir alcançá-los. Nós preferimos dar cabo primeiro das unidades terrestres, mas qualquer que seja sua escolha, seja rápido!

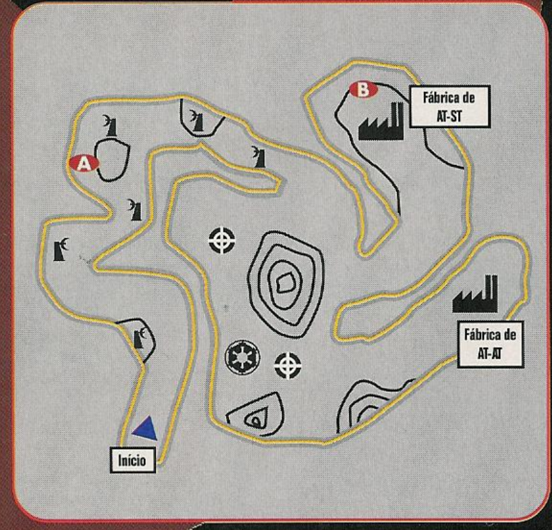


Imperial Construction Yards

A piloto Kassan informou a localização de duas grandes fábricas Imperiais de andadores AT-ST e AT-AT. É hora de cortar o mal pela raiz. A aproximação deve ser feita sem chamar muita atenção. Se você chegar muito perto de um radar ou demorar muito para destruí-lo, um alarme soará. Pise nos freios, capriche na mira e mande laser nos radares dedo-duros. Como o fogo cruzado nesta missão é intenso, você deverá se preocupar muito mais com sua pele do que com seus companheiros.

A) Voe baixo e destrua os radares o mais rapidamente que puder, principalmente os que estão escondidos nos cantos das montanhas. No início poderá ser difícil encontrar a distância certa para atirar, mas continue tentando. Assim que passar pelos seis radares, destrua os Tie-Fighters antes de atacar o AT-AT.

B) As altas montanhas ao redor das fábricas servem como cobertura dos mísseis teleguiados, então aproveite a chance. Lembre-se que não é preciso destruir todos os prédios para completar a missão, mas você poderá sempre repetir a missão para ganhar medalhas.



Radares terrestres

Plataforma de pouso

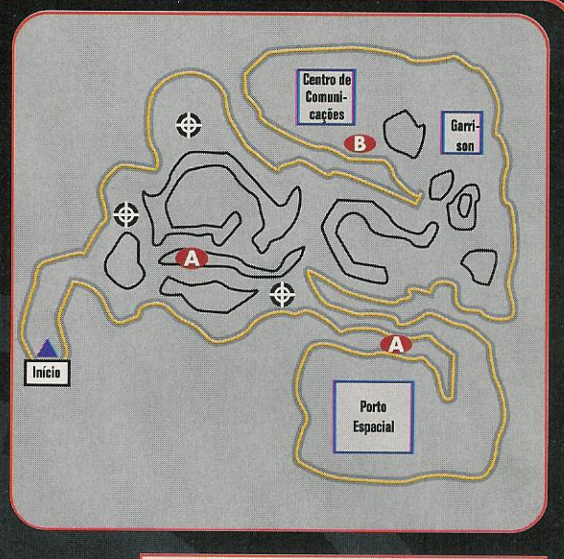
Tecnologia Imperial

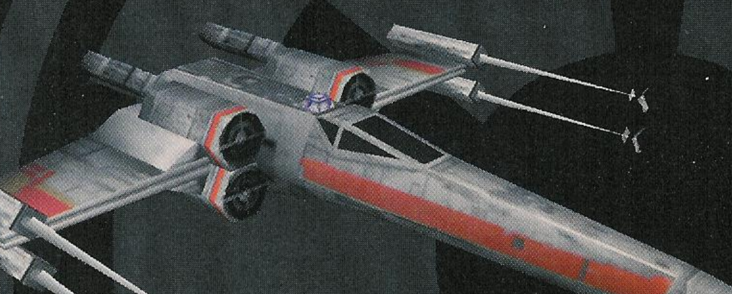
Assault on Kile II

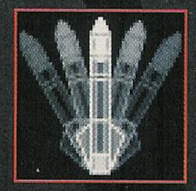
Um ataque bombardeiro poderá causar alguns danos consideráveis nas operações imperiais deste setor, mas há um preço caro a ser pago. Não há como evitar que seu amigo Wedge Antilles seja capturado, então concentre-se apenas em sobreviver. Como a Y-Wing é muito lenta para um combate aéreo "corpo-a-corpo" com os Interceptors, o melhor mesmo é ficar na sua. Direcione seus lasers nos alvos terrestres, principalmente os lança-mísseis e os canhões.

A) Vire sua nave de lado para atravessar os desfiladeiros estreitos. Mesmo com o mapa e o radar é muito fácil se perder em Kile II. Se não se encontrar de jeito nenhum, tente voar bem encostado nas paredes até achar algum prédio ou cenário familiar. Fique ligado nas patrulhas de Tie-Interceptors!

B) Mais vagarosa que uma lesma, sua Y-Wing será bem mais útil ajudando seus companheiros com os inimigos terrestres. Detone o máximo de armamentos e lança-mísseis teleguiados que puder. Com exceção da captura de Wedge, os Rogues conseguem sair com uma bela vitória desta missão.







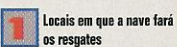
Rescue on Kessel

Todas as habilidades de sua equipe serão colocadas à prova nesta missão, uma das mais perigosas de todo o jogo. Wedge está a bordo do trem espacial imperial, e é preciso pará-lo antes que chegue à estação. Voe em direção ao cume da montanha e passe bem perto do trem até seus companheiros notarem sua presença. Afaste-se e destrua os canhões inimigos e os Tie-Interceptors ao longo do caminho do trem. Os lança-mísseis darão bastante trabalho, e se não forem destruídos rapidamente, você logo ouvirá chamados de socorro vindos de outros Rogues. Feito o serviço, volte rapidamente ao trem para ajudar na abordagem. Sua X-Wing foi equipada com canhões iônicos especialmente para esta missão. Aproxime-se pela frente ou por trás e dispare em toda extensão da nave inimiga. Carregue seu primeiro tiro, segurando o botão da arma secundária, depois solte-o para disparar. Complete com uma rajada de lasers na seqüência. Wedge Antilles está salvo!

Prisions of Kessel

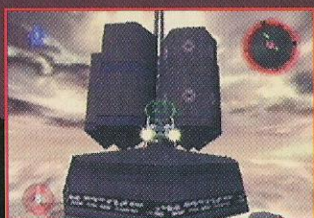
Com Wedge livre, é hora de libertar os outros prisioneiros do Império. Quando a missão começar, deixe seus aliados escoltarem a nave de resgate e concentre seu poder de fogo no gerador do escudo refletor inimigo. Depois disso, grude na nave de resgate feito cola. Ela visitará cada uma das quatro prisões, em uma certa ordem, como mostrado no mapa. A maioria das naves inimigas irá atacar apenas a nave resgate, deixando você livre para contra-atacar.

A) O gerador do escudo é a sua primeira prioridade. Ele está fortemente protegido, então você terá que dar vários rasantes até destruí-lo totalmente. Quando terminar, voe baixo e encontre o resto de sua equipe na primeira prisão. A nave de resgate estará totalmente exposta ao fogo terrestre. Destrua as metralhadoras e os AT-STs que estão próximos às prisões antes de eliminar os inimigos que estão no ar. Existem também duas barracas inimigas em cada prisão que podem ser incineradas com alguns poucos tiros de laser. Se você não as destruir, soldados imperiais brancos começarão a sair aos montes. Eles poderão se misturar aos prisioneiros para confundi-lo, então preste atenção e seja preciso na mira!



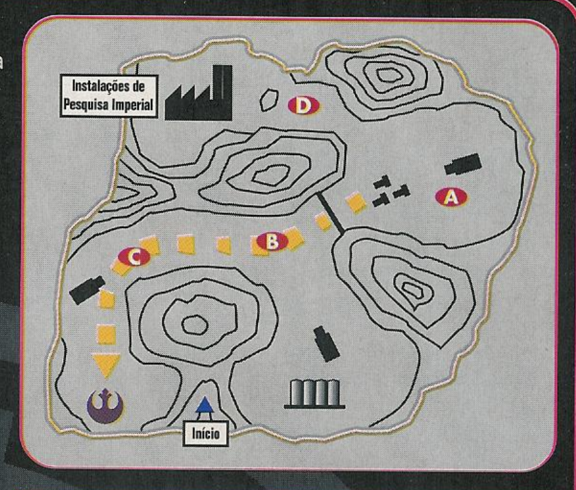
Battle Above Taloraan

O Império tomou posse das minas de gás em Tibanna, localizadas acima de Taloraan, e é você quem deve dar um jeito nessa zona. À distância, todos os tanques de armazenamento parecem iguais, o que dificulta a diferenciação entre os tanques imperiais (aqueles com o brasão) e os civis (aqueles com listras azuis) se você não chegar bem perto. Segure a onda e não atire até ter certeza qual é qual. A cada nova plataforma, tente memorizar a localização dos tanques imperiais quando passar pela primeira vez. Preste atenção nos conselhos de Kassan. Se você destruir muitos tanques civis, sua missão estará encerrada (e não cumprida). No alto, a batalha também come solta. Os dois primeiros pares de Tie-Fighters podem significar sérios problemas a seus companheiros, então seja legal e dê uma força se eles precisarem. Depois disso, os Rogues vão se virar muito bem sozinhos. Mas a encrenca ainda não acabou totalmente: próximo ao final, você encontrará mais um grande esquadrão inimigo, que irá complicar um pouco sua vida.

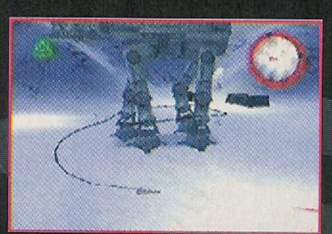


Escape from Fest

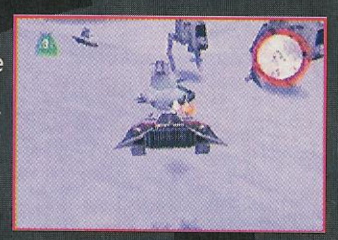
Comandos aliados roubaram um trio de andadores AT-PT de uma base imperial e pretendem fugir até a plataforma de pouso rebelde. Velocidade é a chave desta missão: seja rápido e desvie do fogo cruzado inimigo, seja ligeiro e destrua os AT-ATs e pé na tábua para responder aos chamados de socorro de seus colegas em apuros. Não há muito tempo disponível, então torça para a força estar mesmo com você.



A) Antes de mais nada, voe para a direita e destrua o gerador do escudo e os dois canhões rapidamente. Feito isso, siga seu radar até a área cercada por muralhas, onde os AT-PT estarão esperando. Destrua todos os canhões e Droids que vir no caminho, mas não desvie de sua rota. Use seu cabo para derrubar o AT-AT que está por ali, então siga na direção do portão, mas não atire nele!



B) Voe e atravesse o portão. Seus amigos irão abaixar o portão em poucos segundos, e você precisará limpar o caminho que os AT-PTs irão atravessar. Destrua todas as armas inimigas que sobrarem, depois destrua o AT-AT. Fique próximo ao solo para manter sua velocidade constante. Cuidado com os Tank Droids que irão aparecer!

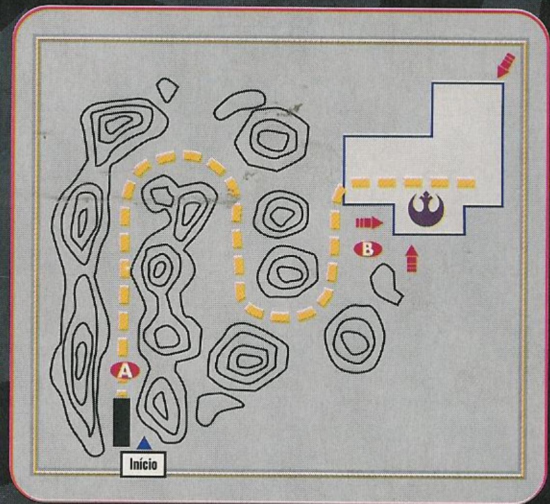


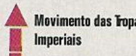
C) Neste momento, os AT-PTs estarão livres para seguir seu caminho até a plataforma de pouso. As coisas vão ficar mais cabeludas que o Chewbacca. Prepare-se! Atenção redobrada com os caças Tie-Fighters que pipocarão por todos os lados. Fora isso, você cruzará também com mais dois andadores AT-AT.

D) Tente destruir o gerador do escudo e o complexo de desenvolvimento antes dos AT-PT atingirem a zona de pouso. Depois que os AT-PTs escaparem, você só precisará dar o tiro de misericórdia no complexo para completar a missão. Infelizmente não há tempo para saquear os montes de equipamentos tecnológicos que ficaram nas ruínas...

Blockade on Chandrila

O Império pretende estabelecer um bloqueio na cidade de Chandrila, enquanto a Rebelião está tentando evacuar o maior número de cidadãos possível para outros planetas. Cole na traseira do trem de transporte e concentre fogo nos montes de Tie-Bombers que irão aparecer. O céu estará lotado de naves, então cuidado para não acertar algum parceiro por engano.





Trem de Suprimentos rebelde

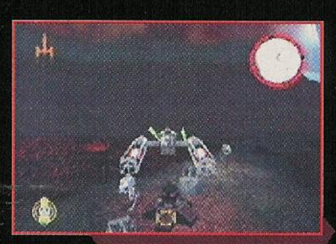
A) Circulando a parte traseira do trem, deixe os caças Tie passarem direto por você, então siga-os para pegá-los por trás. Concentre-se nos Tie-Bombers, mas cuide também de um Interceptor caso ele esteja dando trabalho aos seus companheiros. Novos caças aparecerão a todo momento, portanto não deixe de destruí-los na primeira passagem.

B) Depois que o trem chegar à cidade, uma nave resgate surgirá para levar os refugiados. Você precisará protegê-los de qualquer jeito de um ataque maciço de Tie-Bombers, mais um trio de AT-STs e outro de AT-PTs. Reserve seus torpedos para as unidades imperiais terrestres, e boa sorte (você vai precisar!).

Raid on Sullust

Em resposta ao bloqueio em Chandrilla, a Rebelião resolveu mirar todo seu poder de fogo na base imperial escondida dentro de um vulcão, em Sullust. Pode até parecer deslealdade, mas nesta missão é cada um (ou uma) por si e nada mais. Como é quase impossível desviar do tiroteio imperial, concentre-se apenas em seu objetivo principal, que é bombardear os geradores do escudo e a base.

A) Mantenha-se bem alto e desvie para os lados para escapar dos tiros inimigos vindos do solo, depois mergulhe e bombardeie seus alvos. Solte as bombas quando ainda estiver no alto, depois desvie do perigo. Nesta missão, use a visão da traseira da nave. Ela será bem mais eficiente do que a de dentro do seu Cockpit.



É claro, sua Y-Wing não conseguirá desviar do ataque dos Tie-Bombers, então confie em seu escudo e em sua blindagem. Quando o escudo refletor da base estiver destruído, ficará fácil. Voe ao redor da base no sentido em que ela estiver girando. Atire nas luzes que estão no meio até completar a missão.

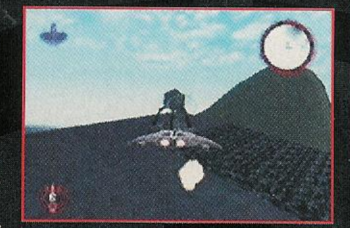
Moff Seerdon's Revenge

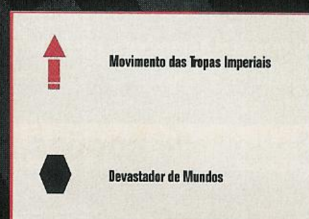
Moff Seerdon capturou secretamente os suprimentos dos Rebeldes, essenciais para tratamento médico de emergência. Quando a missão começar, ignore tudo o que está em volta e siga diretamente para onde o radar indicar, destruindo os Tie-Bombers da área. Deixe os edifícios e os canhões terrestres para depois. Após o primeiro ataque, verifique o mapa e ataque a unidade inimiga que estiver fazendo maior estrago (normalmente são os Tie-Bombers e os AT-STs). Atire nas unidades terrestres e nos edifícios quando estiver bem alto para não acertar os tanques de suprimentos ou edifícios civis. Se acertar o alvo errado, pode ter certeza que o General Rieekan ou a piloto Kassan vão chiar. Não é preciso errar muito para a missão ser cancelada. Fique esperto! Destrua todas as tendas dos inimigos. Dentro de uma delas, você encontrará uma surpresa: um novo e muito bem vindo suprimento de mísseis teleguiados. Procure atentamente para não perdê-los. A nave de Moff Seerdon foi modificada especialmente para o confronto com o Rogue Squadron e ficou superveloz. Suas manobras são parecidas com as de um Tie-Interceptor, o que lhe dá uma boa dica de como destruí-la. A nave tentará colidir com você, então diminua a velocidade e dispare o máximo que puder. Desvie acelerando e se prepare para mais um ataque rápido.

The Battle of Calamari

Muitos anos se passaram depois da morte do Imperador Palpatine e da destruição da Segunda Estrela da Morte, na Batalha de Endor. Nesta última missão, você lutará no papel de Wedge Antilles, agora comandante do Rogue Squadron. Os remanescentes do Império estão reunidos sob o comando de um misterioso novo líder e estão destroçando o planeta de Mon Calamari, grande produtor de naves para a Nova República (os fãs hardcore de Guerra nas Estrelas devem se lembrar que Mon Calamari é a terra natal do Almirante Ackbar, que comandou o ataque à Segunda Estrela da Morte em **O Retorno de Jedi**). Liderando o ataque destruidor estão os Devastadores de Mundos (máquinas gigantescas, altamente armadas e mais poderosas que as Estrelas da Morte) e esquadrões de caças Tie/D.

A) Os Devastadores de Mundos são a última palavra em equipamento de destruição. Elas deslizam vagarosamente pelo ar, destruindo sem piedade tudo o que encontram pela frente. Seus únicos pontos fracos são os geradores de escudo (a "bola preta com perninhas" localizada em sua parte superior). Destrua-as, depois mire nos propulsores de suas "pernas". Fique ligado nos canhões laser que estão em suas barrigas.





B) Com a falta de bons pilotos, o Império foi forçado a usar andróides para comandar os caças Tie/D. Estas naves costumam voar bem encostadas ao solo e deslizar por entre os prédios, por isso cuidado para não destruir muito patrimônio público enquanto persegue o inimigo. Lembre-se que você está aqui para salvar o planeta e não eliminá-lo!

Saudações! Você destruiu as Forças Imperiais e salvou novamente a pele da Aliança Rebelde! Mas se alguém acha que a diversão terminou com o final do jogo, está rendondamente enganado. Na seção Top Secret você encontrará uma pancada de códigos e segredos para tornar sua aventura ainda mais emocionante. Que tal pilotar a Millennium Falcon? Controlar um AT-ST? Enfrentar a Estrela da Morte na Batalha de Yavin? Então pegue sua X-Wing e voe para a página 60!

A força está nos videogames

Não é de hoje que a série **Star Wars** aparece no mundo dos games. Desde 1982, foram lançados no mercado mais de cinqüenta títulos diferentes baseados na saga milionária de George Lucas. Quase todos os consoles de videogames existentes, desde a segunda geração (com o Atari) até o Nintendo 64, tiveram a sorte de ter um game com o rótulo Star Wars na caixa. A Nintendo começou a abocanhar sua parte do bolo em 1991, com o lançamento de **Star Wars** para Nintendo Entertainment System. A partir daí, foi um sucesso atrás do outro. Confira na lista abaixo todos os games da série **Star Wars** já lançados para os sistemas Nintendo:

- **1991:** Star Wars - Nintendo Entertainment System
  Star Wars - Game Boy
- **1992:** The Empire Strikes Back - Nintendo Entertainment System
  The Empire Strikes Back - Game Boy
  Super Star Wars - Super Nes
- **1993:** Super Empire Strikes Back - Super Nes
- **1994:** Super Return of the Jedi - Super Nes
  Super Return of the Jedi - Game Boy
- **1996:** Star Wars: Shadow of the Empire - Nintendo 64
- **1998:** Star Wars: Rogue Squadron - Nintendo 64
- **1999:** Star Wars: Pod Racer - Nintendo 64
  (previsão - 1º semestre/99)
  Star Wars: The Phantom Menace - Nintendo 64
  (previsão - 2º semestre/99)

FIFA 99
é bola na rede

Muitas opções, legendas em português e diversão à toda prova

Já dá para dizer logo de cara que esta versão de **Fifa 99** é o melhor game de futebol da atualidade. Nenhum outro consegue batê-lo em visual, jogabilidade, inovações e opções. Como se isso tudo não bastasse, você pode jogá-lo com as legendas em português, o que facilita na hora de fazer substituições, escolher jogadores e estratégias, por exemplo.
Os gráficos estão bons e a movimentação dos jogadores é excelente. Agora eles não parecem mais maquininhas correndo. As comemorações são muito variadas e estão engraçadíssimas. A jogabilidade é outro ponto alto: ela é extremamente precisa e permite fazer jogadas velocíssimas, tabelinhas, lançamentos pelo alto ou por baixo, além de dribles humilhantes, como pisar na bola e virar o corpo sobre ela, por exemplo. Se seu atleta estiver marcado, é só tocar mais atrás e tentar um outro caminho. Como sempre, o melhor é pelas pontas. Fazer gols de placa tanto de longa distância quanto na cara do goleiro é quase normal aqui.
E o som arrasa: você ouve a torcida gritando, os jogadores correndo, os chutes e só faltou mesmo a narração em português. Com tudo isso, a impressão é a de estar vendo uma partida de futebol de verdade. É matador!

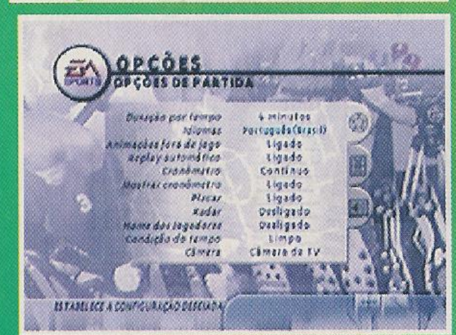
Quilos de opções para você se divertir de montão

É quase inacreditável o que dá para fazer com as opções de Fifa 99. São tantas que vamos detalhá-las para você.

Duração do jogo

Dá para jogar uma partida de 4, 6, 8, 10, 20 ou 45 minutos.

Línguas



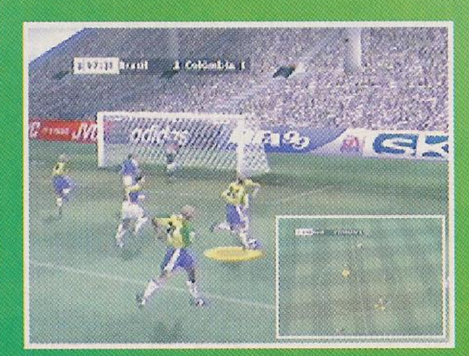
É aqui que você tem de vir primeiro. São oito idiomas no total e obviamente o melhor negócio é escolher o português. Mas existe inglês, francês, italiano, espanhol, alemão, holandês e sueco.

Times

Uma das vantagens de **Fifa 99** sobre os outros games de futebol é o número absurdo de equipes. São centenas, entre seleções do mundo e clubes dos campeonatos brasileiro, europeu e norte-americano. O problema é que São Paulo e Corinthians não estão presentes, assim como não há estádios brasileiros. Mancada feia! As equipes têm os nomes dos craques de verdade, o que aumenta o realismo. Você também atua como um diretor de clube ou empresário fazendo contratação de um novo reforço. É só abrir a carteira, assinar o cheque e correr para o abraço! Assim você monta aquele time dos sonhos. Só tome cuidado para não levar o seu clube para o buraco, pois o mundo dos negócios não é nada fácil se o dinheiro for curto!

Ângulos de visão

São oito. Há câmera da torre do estádio, da lateral, aérea, do estádio, portátil e mais.



Replays

É detalhadíssimo e possui vários ângulos (são nove no total). Para acioná-lo é só apertar pausa e ir para a opção Replay Instantâneo. Mude a visão com C-baixo ou cima. Você pode ver a jogada em velocidade normal, em câmera lenta, em super-slowmotion e até paralisá-la.

Nível de velocidade

Se você curte toques, rápidos ajuste aqui a velocidade que preferir. Existem quatro níveis de passes: Normal, Rápido, Mais Rápido e Muito Rápido. Uau!

Torneios

Crie seu campeonato particular. Você decide quantas rodadas o torneio deverá ter, quais e quantos times participarão e até o nome da competição.

Estádios

São dezenove campos espalhados pelo mundo (de novo: não há nenhum brasileiro). Você encontra o estádio do Manchester, do Barcelona, do Mônaco e muitos outros. Todos são perfeitos, fiéis aos originais e estão sempre superlotados. Na tela de escolha do campo, também dá para ajustar o clima (chuva, neve, calor, nublado, dia, noite, tarde), o tempo de duração e mais.

Estratégia de jogo

Nesta tela você escolhe a formação de seu time. Existem muitos esquemas e cada um define a maneira que quer jogar. Dê uma de Zagallo (estilo retranqueiro) e faça a equipe jogar no 4-4-2 (quatro na defesa, dois no meio-campo e dois no ataque), ou seja mais ousado e destrua num 3-3-4, por exemplo. Depois de definir a tática, ainda dá para colocar o time numa posição um pouco mais ofensiva ou defensiva. Use a criatividade!

Todos os comandos

Com a posse de bola

- A - Passe/Mudar jogador
- C-direita - Passe
- B - Chute
- C-esquerda (repetidamente) - Correr
- C-cima - Drible curto
- C-baixo - Lançamento/Cruzamento
- Botão R - Finta (aperte 1 vez), Girar sobre a bola (aperte 2 vezes)
- Botão Z + A - Drible
- Botão Z + B - Girar sobre a bola

Sem a bola

- C-esquerda - Correr
- C-baixo - Carrinho
- C-cima - Falta violenta
- A - Mudar jogador
- B - Desarme

Goleiro

- A - Chute forte
- B - Chute fraco
- C-baixo - Joga a bola com as mãos (fraco)
- C-esquerda - Solta a bola e sai jogando
- C-baixo - Joga a bola com as mãos (forte)

Bola com efeito

- A ou B + R - Chute com efeito para a direita
- A ou B + Z - Chute com efeito para a esquerda

Fifa 99 ou International 98?

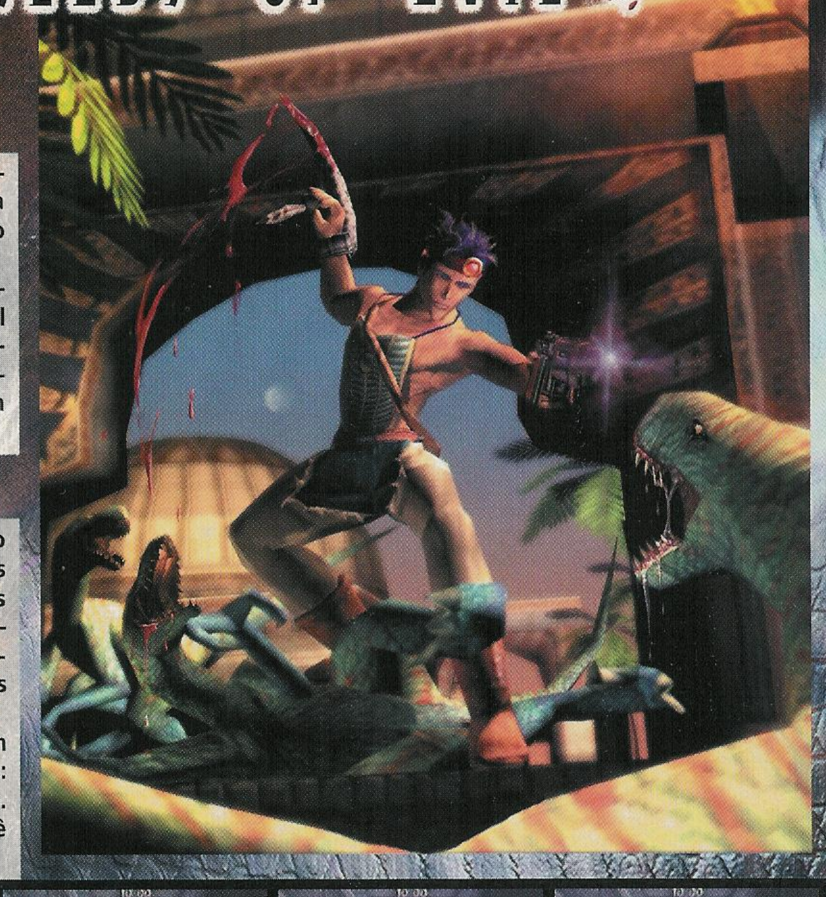
Os dois jogos têm seus fãs e entusiastas. Tem gente que joga Fifa e nem quer ouvir falar em **International** e vice-versa. Para tirar a prova dos nove, a galera da Nintendo World votou e escolheu o melhor. O resultado é um empate técnico: **Fifa 99** ficou com a nota 8,01, enquanto International 98 levou um 8,3. Ambos os games são excelentes e garantem a diversão de qualquer apaixonado por futebol durante muito tempo. Agora se você não concordar, tudo bem: escreva para a revista e coloque a boca no mundo. Lembre-se: esta é apenas uma opinião pessoal de quem faz a revista.

I.S.S '98	FIFA 99
Visual 8.0, 8.0, 8.0, 8.0 **Média** 8	**Visual** 9.0, 6.0, 8.0, 9.0 **Média** 8
Jogabilidade 9.0, 9.0, 9.0, 9.0 **Média** 9	**Jogabilidade** 8.0, 6.0, 8.0, 9.5 **Média** 7.8
Som 7.0, 7.0, 7.0, 7.5 **Média** 7.1	**Som** 7.0, 7.0, 9.0, 8.5 **Média** 7.8
Diversão 8.0, 10, 9.0, 10 **Média** 9.2	**Diversão** 9.5, 7.0, 8.0, 10 **Média** 8.6
Média final 8.3	**Média final** 8.01

Caçadas mortais em Turok 2 Seeds of Evil

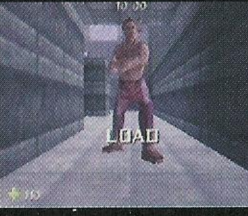
Toques para se dar bem no modo Multiplayer. Veja também o arsenal e os personagens

O modo Multiplayer de Turok 2 é um dos mais inovadores e divertidos da última leva de jogos para Nintendo 64. Na disputa pela sobrevivência vale tudo e arma é o que não falta para fazer o serviço.
Mas para jogar este modo, o negócio é conhecer muito bem o joystick. Existem dois modos: o Expert é igual ao primeiro Turok (com os comandos principais nos botões C) e não dá a possibilidade de controlar a velocidade do personagem. O modo Arcade é parecido com o de Goldeneye, utilizando o Stick analógico.



Personagens

São dez jogadores para você fazer a festa. Há o primeiro Turok, um macaco, dinossauros variados e outros. Cada um dos personagens possui suas vantagens e desvantagens, porque sua força varia de acordo com o tamanho, velocidade e energia. Alguns dos jogadores não têm armas, mas possuem muita força e agilidade.
Na hora da escolha, se pegar algum personagem com mais energia (Health), fique bem esperto: eles são maiores e mais fáceis de serem vistos. As várias armas (veja quadro na outra página) você adquire ao longo da disputa.



Estes são alguns dos personagens do modo Multiplayer. Até o Turok do primeiro jogo (último à esquerda) dá o ar de sua graça

Morte ao macaco!

Existem três modos diferentes para jogar no Multiplayer. No Blood Lust é todo mundo contra todo mundo e vence quem ficar vivo no final. O Frag Tag é um dos mais divertidos já criados. O jogo escolhe aleatoreamente quem joga como um macaquinho e quem sobreviver mais tempo desta maneira vence. O último modo é o Team Blood. Aqui o pega é entre equipes, por exemplo: três pessoas fazem parte da equipe azul e caçam a que ficou na vermelha. Também dá para fazer caçadas de dois contra dois.

O pobre macaquinho tem de ser trucidado no modo Frag Tag

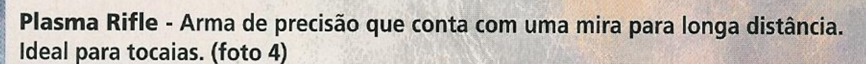
O Arsenal do Modo Multiplayer

Veja o estrago que algumas armas podem fazer em você e em seus amigos

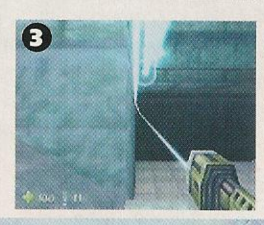
Assault Rifle - Fuzil automático pouco mais potente que o arco e flecha. Só existe no modo Multiplayer. (foto 5)

Charge Dart Rifle - Dispara tiros que atordoam a vítima, deixando-a totalmente desgovernada. (foto 3)

Scorpion Launcher - Lançador de foguetes muito poderoso. Pode atingir vários alvos ao mesmo tempo.



Plasma Rifle - Arma de precisão que conta com uma mira para longa distância. Ideal para tocaias. (foto 4)



Grenade Launcher - Lançador de granadas. Ideal para bombardear inimigos em andares diferentes. (foto 2)

Cerebral Bore - Esta arma dispara apenas um tiro teleguiado que vai direto ao cérebro do inimigo. Diferentemente do efeito no modo normal, ela não explode a cabeça do rival, mas deixa-o sem ação temporariamente. Além de fazer espirrar baldes de sangue. Como o mané sobrevive depois dessa, ninguém sabe. (foto 6)

Firestorm Cannon - Arma de tiros giratória. (foto 1)

Guia de Sobrevivência

Alguns toques espertíssimos para você se dar bem, eliminar de vez seus inimigos e ser o rei do Multiplayer

- Conheça bem o local em que está. É a melhor maneira de surpreender o inimigo.

- Use a memória. Tente sempre se lembrar da localização das armas mais poderosas, como o Cerebral Bore e os itens de energia. Sabendo onde fica cada arma, você poderá se dar melhor.

- Se estiver usando o controle na configuração Arcade, utilize sempre os botões C-direita e C-esquerda para fazer as curvas.

- Procure sempre os lugares mais altos para ter uma visão geral do cenário.

- Não se deixe enganar pelos personagens que possuem mais energia (Health). Eles são muito lentos e complicados de controlar.

- Nunca esqueça de usar o pulo (botão R) no meio do tiroteio. É o melhor jeito de escapar dos tiros adversários.

- Não perca tempo nem munição. Um único tiro na cabeça pode ser fatal. É só caprichar na mira.

- No modo escuro (só possível com dica), tente ficar com sua luz de segurança apagada e guie-se pela luz do adversário.

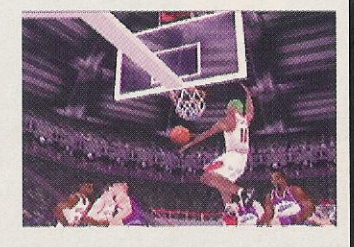
- Muito cuidado ao descer ou subir escadas. Nessas horas, você está totalmente vulnerável por não poder usar arma alguma. Lembre-se do pulo.

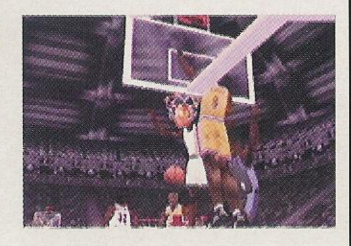
- Olhe sempre a tela dos adversários para saber onde eles estão. Esta, sem dúvida, é a dica mais preciosa de qualquer jogo do gênero.

Jogadas rápidas com os melhores do mundo

O primeiro **NBA Live** chega para o N64 como um dos games mais divertidos e completos. São muitos modos com várias opções que garantem a diversão de todo mundo. Os modos são: Exhibition (jogo simples), Season (temporada completa) e Playoffs (finais). As partidas são muito disputadas e a velocidade dá a impressão de um jogo de verdade. Se você quiser bancar o técnico pode escolher a melhor estratégia para a equipe. Existem várias, tanto de ataque quanto de defesa. Além disso, há nove ângulos de visão, controle da distância do zoom, câmera invertida, replays instantâneos e estatísticas completíssimas da partida.

Mas o legal mesmo é jogar no modo Arcade. Aqui não há regras e dá para fazer as jogadas mais alucinadas que você pode imaginar. A cesta pega fogo quando a jogada é matadora e como não há falta, você pode empurrar o jogador adversário, tomar a bola e fazer seu ponto tranqüilamente. Outro lance bacana é que os sons, neste modo, imitam desenho animado, o que deixa tudo muito engraçado mesmo. O modo 3 Point Shootout é outro lance legal. São só arremessos de três pontos e você disputa contra outro jogador. Quem fizer mais cestas no menor tempo vence. Os gráficos estão muito bons, a jogabilidade é precisa e o som é ótimo. Grande pedida para os amantes do basquete!





BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 a 4 simultâneos
Recomendado para	Todas as Idades
Tipo de game:	Esportes (Basquete)
Programadora	NuFX
Publisher	EA Sports
Tamanho	128 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim

NBA

Um simulador divertido

Este game une diversão total com um simulador de basquete dos mais completos. No modo NBA Play o realismo é total. Você disputa o campeonato mais famoso e difícil do mundo com todas as equipes e jogadores oficiais, menos Michael Jordan, que nunca aparece mesmo. Aqui tudo é igualzinho aos jogos que você assiste na TV: qualquer encostão é falta, ninguém pode pisar nas riscas e nem estourar o tempo de posse de bola. Os atletas até limpam o suor do rosto na hora dos lances livres. E pode ir se preparando para suar muito a camisa na hora de enfrentar qualquer time adversário no nível mais difícil, porque é a maior dureza. Aqui ainda há os submodos Exhibition (jogo simples), Season (temporada) e quem quiser pode ir diretamente para os Playoffs (os jogos finais do campeonato).

A parte mais divertida é o modo NBA Jam. Aqui todas as regras como falta, três segundos dentro do garrafão, pisar na risca e tudo mais está desligado e você não pode ligar. Isso significa que o game é muito mais rápido, ágil e os jogadores fazem malabarismos como cambalhotas no ar antes de enterrar uma bola. O jogo é com a equipe completa, só que é mais desencanado.

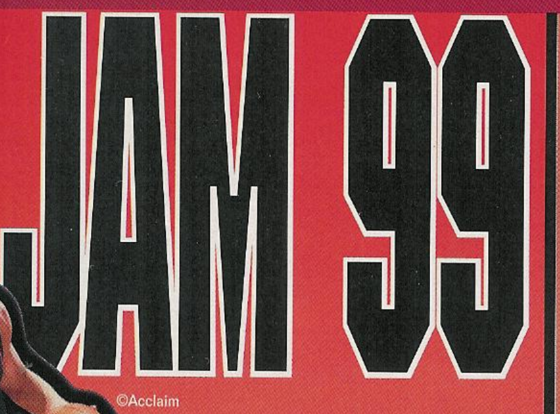
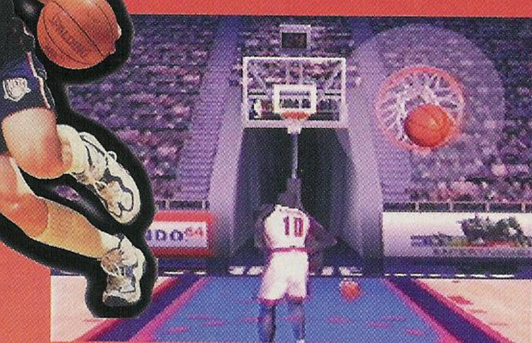
Outro modo bem interessante é o Skill Mode. Aqui você faz apenas arremessos livres e de três pontos. Os gráficos são bonzinhos, a jogabilidade é meio lenta e o som é legalzinho, apesar de não ter narração.

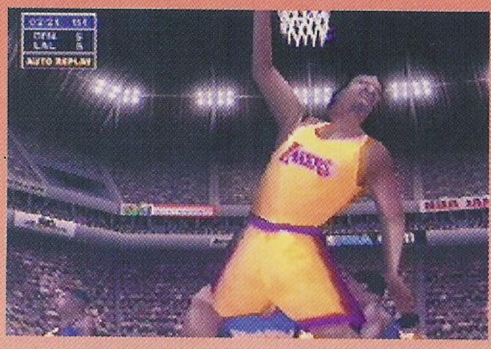
BANCO DE DADOS

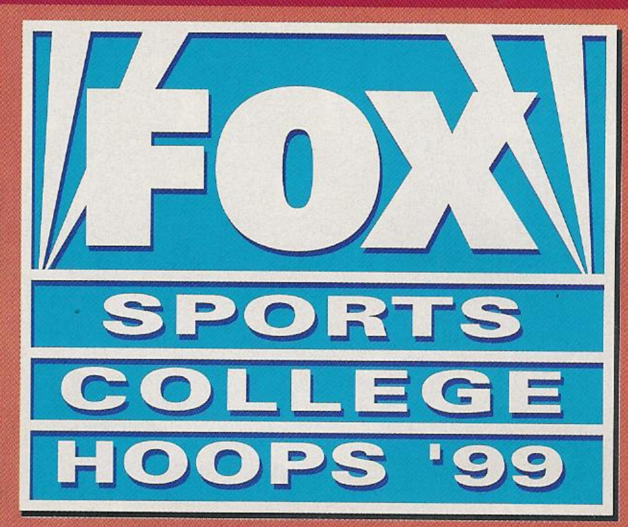
Nº de jogadores	1 a 4 simultâneos
Recomendado para	Todas as Idades
Tipo de game	Esportes (Basquete)
Programadora	Iguana West
Publisher	Acclaim
Tamanho	96 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Não
Compatível com Cartucho de Memória	Sim

JAM 99

©Acclaim

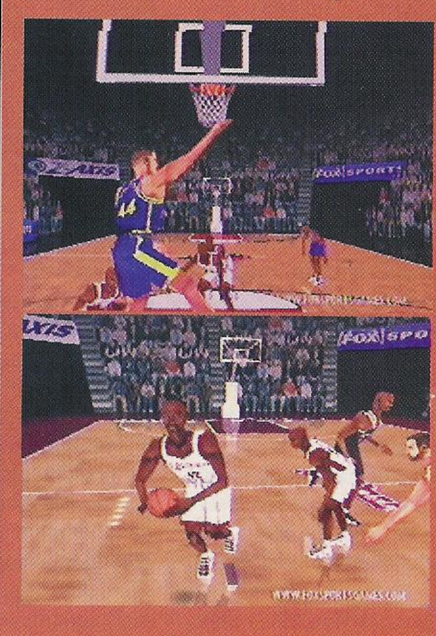







Liga universitária americana não empolga

Jogo de basquete em videogame nunca chega a representar direitinho toda a emoção e velocidade que a partida de verdade tem. Neste **Fox Sport College Hoops 99** a coisa complica ainda mais. Os times são da Liga Universitária (NCAA) e apesar das muitas equipes que participam, as jogadas são lentas e os gráficos não estão muito bons. A jogabilidade também não é grande coisa. Ela permite fazer bloqueios e dribles com uma certa rapidez, mas os arremessos e passes são meio lentos e comprometem um pouco o desempenho de seus jogadores.
Você joga no Exhibition Game (jogo simples) e Season Play (temporada completa) nas dificuldades Senior (difícil), Freshman (fácil) e All American (intermediária). São seis ângulos de visão e um dos melhores é o Press Box (Sala de Imprensa): ele é um afastado da quadra, mas dá uma visão geral da partida e não fica centrada apenas em alguns atletas.



BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 a 2 simultâneos
Recomendado para	Todas as Idades
Tipo de game	Esportes (Basquete)
Programadora	Z-Axis
Publisher	Fox Sports Interactive
Tamanho	96 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Não
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim

NIGHTMARE Creatures

Sangreira monstruosa

O primeiro game de terror para Nintendo 64 acaba de aterrissar. Há mortes de montão que impressionam pelo realismo com cabeças cortadas, braços arrancados e monstros horrendos. A ação acontece sem parar em vilas abandonadas, becos escuros, nos esgotos e até em autênticos pubs londrinos, em um total de vinte fases cabeludas. Os efeitos especiais e a trilha sonora colaboram para dar o clima amedrontador. O game é em terceira pessoa e a grande novidade são os combos adicionados que você aprende quando derrota os inimigos. Se quiser conhecer todos, nunca fuja de uma briga.

A história se passa na Londres do século 19. A cidade foi infectada por um vírus que transforma humanos em monstros assassinos. Você escolhe entre dois personagens: Ignatius, armado com um bastão-foice e Nadia, equipada apenas com uma espada. Ignatius é o mais forte e também é o que tem os combos mais simples. Jogadores experientes irão preferir Nadia, com sua ótima agilidade e combos complexos.
A jogabilidade é horrível e você vai encontrar dificuldades para controlar o personagem no início. Apesar disso, este game é muito bom para quem curte aventura e filmes de terror.

BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1
Recomendado	Acima de 17 anos
Tipo de game	Ação
Programadora	Kalisto Technologies
Publisher	Activision
Tamanho	128 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim

Corridas e carangos animais

Os gráficos estão nítidos, muito coloridos e os efeitos de luz são bons. Apenas a jogabilidade atrapalha um pouquinho

Seu objetivo é vencer corridas e derrotar os carros inimigos. Mas nada é tão simples como parece. Todos os nove carangos do game são inspirados em animais como turbarão, rinoceronte, elefante entre outros. As disputas são acirradas e a caça por itens é essencial para sua sobrevivência. São vários deles e tem para todos os gostos: turbo, bumerangue, escudo, bomba perseguidora, bloqueios, foguetes, magneto e bomba de tempo.
Os trajetos são meio complicados e estão cheios de armadilhas como barrancos, curvas fechadas e tudo o mais. Existem três modos de jogo: o Grand Prix, Challenge e o Time Attack. Em Grand Prix há cinco circuitos (um deles é para construir seu próprio percurso), cada um sempre com mais pistas que o outro. Para se classificar para as próximas disputas você precisa chegar pelo menos em terceiro para ir somando pontos. Caso contrário o jeito é correr novamente. Para abrir o modo Challenge é necessário ganhar o campeonato Carbon. Feito isso, dá para correr com quatro carros especiais, enfrentando um de cada vez e se, vencer a corrida, pode usar o carango que acabou de derrotar. E o Time Attack é a velha e boa disputa contra o tempo.
Os gráficos estão ótimos, com muitos efeitos de luz, cenários bem variados e coloridos. A jogabilidade não é das mais velozes e é meio complicado manter o carro nas curvas. O desafio é bom, mas não consegue prender os jogadores por muito tempo.

BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 a 4 simultâneos
Recomendado	Todas as idades
Tipo de game	Corrida
Programadora	Ubi Soft
Publisher	Ubi Soft
Tamanho	64 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim

Não deixe pedra sobre pedra

Destruição total e irrestrita é o que você vai encontrar neste **Battletanx**. O game é o primeiro de tanque para o N64 e o primeiro que a ex-concorrente 3DO produz para o console. Você pilota um supertanque altamente destrutivo e tem de sair eliminando tudo o que se mover. Não deixe escapar nada e atropele viaturas policiais, derrube prédios, muros e também os tanques inimigos. Existem três veículos para sua escolha: um "tradicional", um tanque-motocicleta superveloz e um animalesco chamado Goliath.

Para se dar bem, use o mapa que fica no canto esquerdo da tela. Mas ele só indica os adversários quando você pegar o item que fornece o radar, que normalmente está logo no começo da fase. Aliás, itens não faltam: há armas como mísseis teleguiados, granadas e restauradores de energia que dão uma ajuda na hora do aperto.

Embora os gráficos não sejam os mais bonitos já vistos, os cenários são realistas e representam cidades e monumentos dos Estados Unidos. Mas o ponto alto é a destruição desenfreada: as explosões acontecem a todo instante, muitas vezes você é cercado por vários inimigos ao mesmo tempo e a barulheira dos tiros é infernal. O resultado de tudo isso é um jogo simples, muito divertido e com um desafio alto.

O bicho pega também no modo Multiplayer, um dos melhores que já pintaram no Nintendo 64. Aqui há quatro submodos: no Annihilation rola uma batalha até a morte; em Battlelord acontece uma "caça à bandeira" e no Deathmatch vence quem destruir sete tanques inimigos. Também dá para jogar sozinho contra todo mundo, ou ainda em dupla contra outros dois adversários.

Battletanx tem até uma historinha, se é que alguém está ligando para isso aqui. Em todo caso, vá lá: tudo acontece no ano de 2001 quando uma praga dizima 90% da população feminina do planeta. A guerra come solta e as mulheres sobreviventes transformaram-se em Rainhas, liderando gangues urbanas armadas com tanques pesados. É aí que entra o herói Griffon Slade. Madison, sua namorada, é uma das sobreviventes e foi levada embora. Sua missão é encontrá-la de qualquer jeito. Mas isso nem importa e a ordem é uma só: atirar e destruir o que estiver pela frente.

BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 a 4 simultâneos
Recomendado	Acima de 13 anos
Tipo de game	Ação
Programadora	3DO
Publisher	3DO
Tamanho	64 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim

Buck Bumble™

A vida de inseto é perigosa

Durante anos uma fábrica inglesa despejou veneno no riacho de um pobre vilarejo operário. Os habitantes, na maioria insetos, tiveram seus genes alterados e no lugar dos inofensivos seres surgiram pequenos monstros capazes de acabar com qualquer piquenique.

É por isso que Buck Bumble, uma pequena abelha ciborgue, entra em ação e voa o mais rápido que pode para cumprir uma missão para lá de explosiva. Seus inimigos: libélulas, abelhas, aranhas, escaravelhos e instalações miniaturizadas.

Os ambientes são cópias do mundo humano. Você enfrenta os insetos em quintais de casas abandonadas e em campinhos nada convidativos. Os perigos são enormes e variados: uma simples poça d'água pode ser fatal para suas pretensões. Para enfrentar os problemas, nosso herói conta com um arsenal de armas que inclui pistolas laser e um canhão com grande poder de fogo.

O game, apesar de não ser nada convencional, é uma batalha digna de um grande combate aéreo. Quando são atingidos, os insetos inimigos caem como se fossem caças de guerra. Até o som é parecido! Alguns explodem em pleno ar e outros somente quando chegam ao solo. Para ter um bom desempenho, o negócio é atirar nos alvos móveis sempre que possível pelas costas sem dó. No caso dos inimigos terrestres, um ataque com um vôo rasante seguido de uma boa acelerada nas asas.

Os gráficos estão meio embaçados e os cenários vão sendo construídos aos poucos, mas nada que comprometa o game. A inovação compensa estes defeitinhos. O som é de primeira, com barulhos bem realísticos de fundo e músicas legais. Os comandos são fáceis e não exigem tanta habilidade do jogador. O desafio também não fica devendo. **Buck Bumble** tem dezenove fases e dezenas de inimigos. Vá voando experimentar!

BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 a 2 simultâneos
Recomendado	Todas as idades
Tipo de game	Ação
Programadora	Argonaut Software
Publisher	Ubi Soft
Tamanho	96 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim

top gear overdrive

Velocidade máxima com supercarros

Carros alucinantes e adrenalina total neste jogaço de corrida. **Top Gear Overdrive** não lembra em nada **Top Gear Rally**. O visual é impressionante e os cenários estão entre os mais bonitos, realísticos e detalhados já feitos para Nintendo 64. Usando o Cartucho de Expansão de Memória ou o modo Hi-Resolution (alta resolução) a coisa melhora ainda mais. A sensação de velocidade é grande e você tem de se virar para controlar os carangos mais potentes. Caso contrário, qualquer rampa faz o veículo voar e se espatifar todo, mas a jogabilidade é boa e segura a onda.

No início, só há dois carros disponíveis e um deles é um Fusca, mas alegre-se, porque é a versão novinha e hi-tech. Os campeonatos são um pouco difíceis e você tem de chegar pelo menos em terceiro tanto nas corridas quanto nos campeonatos para seguir adiante e juntar dinheiro. Há atalhos que facilitam um pouco as coisas. Vencendo dá para comprar novas máquinas mais potentes como o fora-de-estrada Hummer, a Ferrari F-40, o Porshe ou a McLaren F-1, um dos carros mais caros do planeta Terra e sair barbarizando no próximo torneio. Se quiser, com o dinheiro também dá para adquirir turbos, melhorar a dirigibilidade, aceleração, velocidade máxima e freios. Quem quiser pode até pintar o carro com a sua cor preferida! Outra maneira de juntar uma grana e itens é passar sobre pontos da pista marcados por um semáforo. Mas só dá para pegá-los quando a luz estiver verde. O game tem visão interna e por detrás do carango. Com a interna a sensação de velocidade é maior, há um retrovisor e dá quase para sentir o vento batendo no cabelo. Para aumentar a emoção, tire um racha no modo Multiplayer com mais três amigos. É emoção total e vale dar fechada, freadas bruscas na frente do oponente e uma abusada nervosa nos nitros. Tudo isso dá a certeza de que **Top Gear Overdrive** está entre os melhores games de corrida para Nintendo 64. Pode acreditar: velocidade é o que não falta!

Aqui você vê o modo Multiplayer. Repare também na qualidade dos cenários, que estão entre os mais bonitos e detalhados já feitos num game de corrida para Nintendo 64

BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 a 4 simultâneos
Recomendado	Todas as idades
Tipo de game	Corrida
Programadora	Boss Games
Publisher	Kemco/Snowblind
Tamanho	96 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim

Faltou um pouco de velocidade

Muita neve na cara e velocidade montanha abaixo. Em **Twisted Edge** você compete com adversários de países tradicionais no ski na neve. As descidas são muito acentuadas, cheias de rampas, obstáculos naturais e perigosos. O problema é que faltou aquela sensação de velocidade animal que **1080° Snowboarding** tem, por exemplo. São seis pilotos e sete pranchas, ambos com suas especificações e habilidades. Os caras fazem altas manobras aéreas, mas isso exige treino.

Existem três modos de jogo. No Championship, há várias provas e só continua quem conseguir boas classificações. As disputas não são muito difíceis: é só pegar a manha e ir embora. Outro modo é o Stunt Challenge. Aqui o game coloca um desafio e você tem de fazer de tudo para quebrá-lo. Se quiser facilitar sua vida, dê uma passada no Practice e treine o máximo que puder. Jogar com um amigo também é divertido: a tela se divide ao meio na vertical e aí é só mandar ver. Só é uma pena não dar para disputar em até quatro pessoas, o que iria aumentar a rivalidade.

O jogo começa obrigatoriamente no nível Novice (novato) e só vencendo dá para chegar aos outros estágios que são: Intermediate (intermediário), Expert (avançado) e Master (superavançado). Os gráficos são bem legais – repare no gelo refletindo o céu –, a movimentação dos competidores é bem feita e a jogabilidade é boa e bastante rápida. Os saltos dos atletas são ajeitados na Alavanca de controle, o que permite direcionar a prancha e aterrissar direitinho após um belo salto. O som da prancha na neve é bacana e ainda rolam uns funks nervosos. No final das contas, dá para tirar um lazer desencanado.

BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1 a 2 simultâneos
Recomendado	Todas as idades
Tipo de game	Esporte (Snowboarding)
Programadora	Boss Games
Publisher	Kemco/Midway
Tamanho	96 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim

Glover™

Uma luva esquisita entra em ação

Você controla Glover, uma luva esquisita, mas simpática, neste jogo de plataforma tridimensional e muito divertido. Glover é mais indicado para fãs de jogos de quebra-cabeça (Puzzle) do tipo Lemmings, no qual usa-se mais a cabeça e a ação fica meio de lado.

O personagem principal não sai destruindo inimigos, nem pulando de traseiro sobre eles, muito menos atirando ovos. Seu objetivo é transportar bolas de um lugar para outro e muitas vezes isso vai ser mais complicado do que parece. Existem muitos obstáculos que complicam sua vida. Para ajudar um pouco, as bolas podem assumir formas novas que se adaptam a um determinado cenário. Por exemplo, a bola de boliche por ser mais pesada, pode ser usada para eliminar inimigos ou quebrar caixas e blocos. Já a bola de gude é mais leve e pode ser manipulada embaixo d'água. Caso você perca algumas das esferas, basta apertar o botão B para Glover apontar a direção a seguir.

A luva amiga possui inúmeros movimentos e todos são executados com um incrível realismo e precisão. Os gráficos não são grande coisa, e lembram muito os de **Super Mario 64**. A jogabilidade é excelente e o som é bom. Mas o desafio é alto e dá trabalho para chegar ao final.

BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1
Recomendado	Todas as idades
Tipo de game	Ação
Programadora	Interactive Studios
Publisher	Hasbro Interactive
Tamanho	64 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Sim

Star Soldier

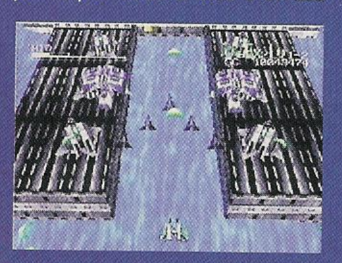
Chuva de inimigos contra sua nave

Games de nave são sempre uma curtição. É pegar seu veículo e sair atirando em tudo o que aparecer pela frente. Neste **Star Soldier** a diversão é total e lembra o estilo de jogo dos velhos fliperamas. Os gráficos estão perfeitos e supercoloridos.

Você escolhe uma das três naves espaciais – com características diferentes – disponíveis, e sai atirando para todos os lados. Precisão nos tiros e um bom reflexo é fundamental. Você é atacado por muitas naves e, além de abatê-las, é preciso desviar da chuva de tiros.

Para poder lutar de igual para igual, procure pegar os itens que estão soltos no espaço. O amarelo, identificado pela letra P, aumenta muito o poder de fogo. Pegue o máximo que puder e aperte o botão A para ver o tamanho do estrago que pode causar! Apertando o botão B a nave dispara um raio que se espalha por toda à tela e arrasa com todos os inimigos da tela. Quando a coisa ficar difícil de verdade, como na hora de enfrentar os chefes de fase, os itens verdes com a letra E são fundamentais. Eles são responsáveis pelo tiro especial que funciona como uma espécie de magia acionada pelo botão Z. Evite gastá-los nos inimigos mais frágeis. Se você sentir que a coisa está ficando feia, aperte o botão R, que funciona com uma espécie de escudo.

O que ninguém pode esquecer é que o poder de fogo de sua nave não é infinito. Se você for derrubado no decorrer do combate, terá de voar a jato em direção aos itens novamente. Mas o desafio não é dos mais elevados e dá para avançar rapidinho. **Star Soldier** tem três modos de jogo. Duas opções de diversão rápida, com dois e cinco minutos de duração e uma normal. A jogabilidade é boa e assegura a diversão da rapaziada.



BANCO DE DADOS

Nº de jogadores	1
Recomendado	Todas as idades
Tipo de game	Nave
Programadora	Electro Brain
Publisher	Hudson Soft
Tamanho	96 megabits
Compatível com Rumble Pak?	Sim
Compatível com Cartucho de Memória?	Não

CASTLE

A saga da Família Belmont contra o Príncipe

A família Belmont e sua eterna luta contra o Conde Drácula. Esta é a história da série Castlevania, um dos clássicos absolutos da Konami. O jogo mistura filmes de terror com muita ação e por causa disso fez e faz um enorme sucesso nos videogames até hoje. O game tem milhares de fãs no mundo inteiro que sempre esperam para conferir o próximo capítulo da saga.

Um dos maiores trunfos de Castlevania é justamente não ser fiel à lenda do Drácula de Bram Stoker. Aqui, o Príncipe das Trevas tem como comparsas diversos personagens famosos das lendas de horror: Frankenstein, a Morte, o Homem-Múmia e tudo o que há de mais assustador. Outra diferença é que, pelo fato de a família Belmont ser dotada com poderes sobrenaturais, os guerreiros do clã não precisam usar necessariamente as técnicas utilizadas nos livros para matar os vampiros, como cortar sua cabeça ou prendê-lo dentro de um caixão.

Para vencer esta verdadeira batalha entre o bem e o mal é preciso sobreviver a todos os sinistros calabouços e salas e chegar ao conflito final com o Drácula no topo do castelo da Transylvania. Derrote-o e você salvará a humanidade pelo menos até os próximos cem anos, quando certamente o Conde levantará novamente.

O começo do conflito entre a família Belmont e Drácula data de 1475, quando eles foram chamados pela primeira vez a usar seus superpoderes e habilidades para o bem da humanidade. Desde então, os Belmonts estão sempre prontos a atuar contra o exército do mal.

Todos os jogos seguem um padrão de qualidade da Konami, tanto de jogabilidade e gráficos, quanto de desafio e trilha sonora. Sempre com um chicote na mão, o herói precisa atravessar calabouços, pântanos, salas enormes, rios e cavernas. Os Belmonts também utilizam diversos itens especiais em sua cruzada, como cruzes, água benta e machados.

Confira a seguir como é cada um dos episódios da saga nos consoles Nintendo:

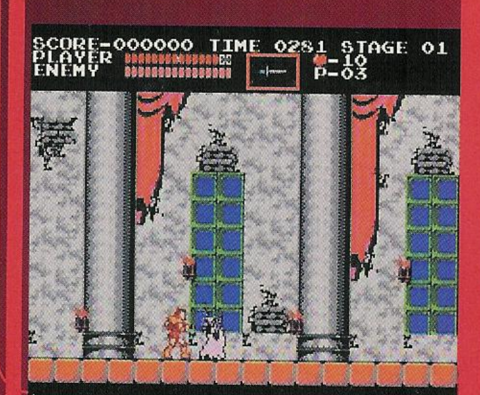
VANIA

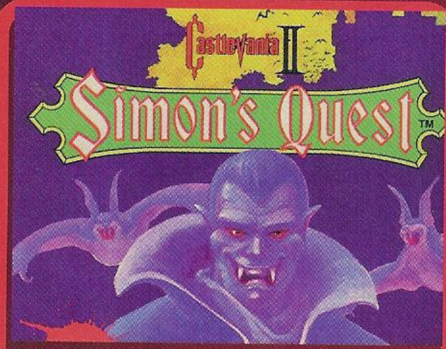
das Trevas em todos os consoles da Nintendo

Castlevania

Console: NES
Ano de lançamento: 1987
Personagem principal: Simon Belmont
Número de fases: 18

Primeiro episódio da série a chegar aos Estados Unidos (1988). Com um chicote em mãos, o caçador de vampiros Simon Belmont sai à caça de Drácula e seus comparsas. **Castlevania** surpreendeu ao trazer aos donos de um NES um jogo de plataforma com jogabilidade excelente e um tema de horror. Até hoje este **Castlevania** é um dos clássicos favoritos dos NES junto com **Zelda**, **Punch Out!!** e **Super Mario Bros**. Extremamente difícil (como todos os outros), o clima do game já dominava o jogador desde o começo, como quando você dá de cara com o Frankenstein logo na entrada do castelo.

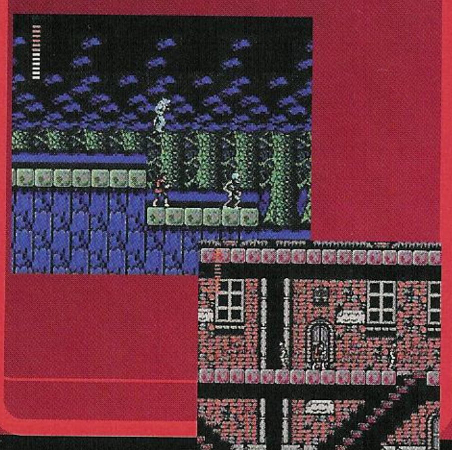


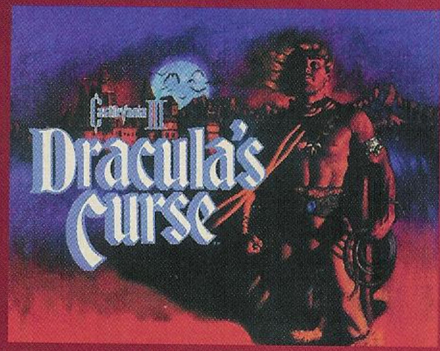


Castlevania 2: Simon's Quest

Console: NES
Ano de lançamento: 1988
Personagem principal: Simon Belmont
Número de fases: Não disponível

Uma maldição vinda de Drácula caiu sobre Simon Belmont. Desta vez, ele terá que capturar todas as partes do corpo de Drácula que se espalharam pela Transylvania e queimá-las. Diferentemente dos outros episódios, esta versão tem um estilo mais voltado à aventura, como **Zelda**. Neste episódio o jogador utiliza corações como forma de troca para todos os itens que precisar. Passando por várias cidades e conversando com outros personagens, Castlevania 2 adicionou maior variedade à série e os fãs adoraram.





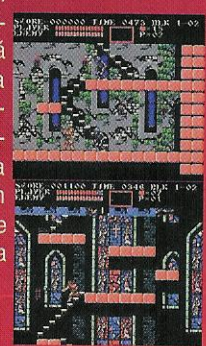
Dracula's Curse

Console: NES
Ano de lançamento: 1990
Personagem principal: Trevor Belmont
Número de fases: 15

É o terceiro e provavelmente melhor de todos episódios para NES. Tem como personagem principal Trevor Belmont, um ancestral que viveu por volta de cem anos antes de Simon. Ao contrário do herói do primeiro jogo, Trevor não está sozinho em sua busca. Neste episódio, o caçador de vampiros conta com a companhia essencial de três novos personagens: Grant Danasty, um ladrão que possui a habilidade inédita de escalar paredes com uma adaga afiada; Alucard, o filho rebelde do Conde Drácula, que consegue voar e soltar bolas de fogo; Sypha Belmades, uma mágica misteriosa que controla os elementos do fogo, gelo e água.

Apesar de parecer com o Castlevania original, esta versão tem gráficos e som bem melhores que os anteriores e um extraordinário mundo novo para ser explorado.

Desta vez, após completar uma certa área, dá para escolher qual rota seguir, e em certos pontos do jogo você encontrará um amigo que se junta ao seu personagem em sua aventura. Depois de encontrá-lo dá até para usá-lo, se quiser.



Castlevania: The Adventure

Console: Game Boy
Ano de lançamento: 1989
Personagem principal: Christopher Belmont
Número de fases: 4

Castlevania: The Adventure faz parte da primeira leva de jogos para Game Boy. É a primeira aventura em que Christopher Belmont pode jogar bolas de fogo com seu chicote, o que é muito legal e todo mundo curtiu.

Castlevania Adventure 2: Belmont's Quest

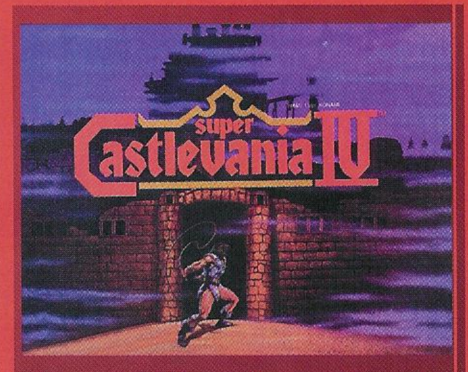
Console: Game Boy
Ano de lançamento: 1991
Personagem principal: Christopher Belmont
Número de fases: 5

Em **Castlevania Adventure** Christopher Belmont tem de salvar seu filho Solieyu, sequestrado pelo malvado Vlad Drac. Este é o único jogo da série em que você pode selecionar o estágio no qual quer jogar, o que realmente era uma grande inovação na época. Os gráficos estão bem melhores que o primeiro Castlevania para Game Boy, mas o que realmente se destaca é a música.

Castlevania Legends

Console: Game Boy
Ano de lançamento: 1998
Personagem principal: Sonia Belmont
Número de fases: 6

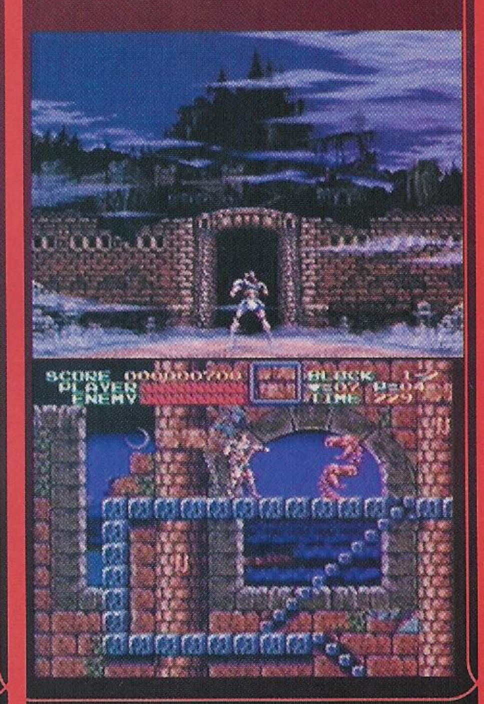
A história deste jogo se passa em 1482 e é cronologicamente o primeiro game de toda a série. Aqui você controla Sonia Belmont, suposta mãe de Trevor e a primeira mulher protagonista de um Castlevania, o que alegrou tanto os barbados de plantão quanto as garotas que curtem um bom game. O uso de diversos tipos de magia é outro diferencial deste episódio. O resultado foi um grande sucesso e a conquista de muitos novos fãs.

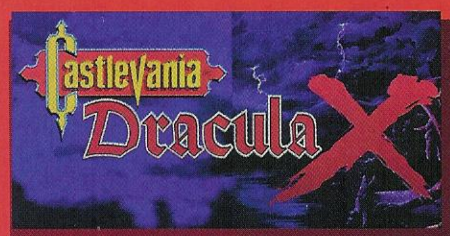


Super Castlevania 4

Console: Super NES
Ano de lançamento: 1991
Personagem principal: Simon Belmont
Número de fases: 11

A série Castlevania chegou ao Super NES com tudo. Com gráficos chocantes, trilha sonora atmosférica em estéreo e efeitos Mode-7 (fazem um superzoom), **Super Castlevania 4** foi uma adaptação excelente. Apesar de ser lento, é um dos games com melhor jogabilidade da série. Diferentemente das outras versões, desta vez Simon pode usar seu chicote em até oito direções e existe um botão especialmente dedicado para o uso de armas especiais.
E o jogo continua difícil, com onze fases complicadas e muitas etapas de bônus escondidas. Se for jogar, use um aparelho estéreo e tenha muito medo.

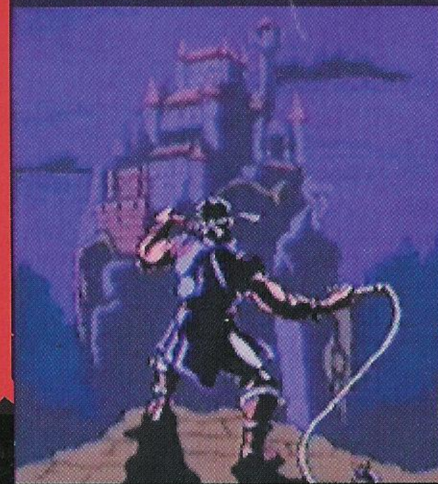


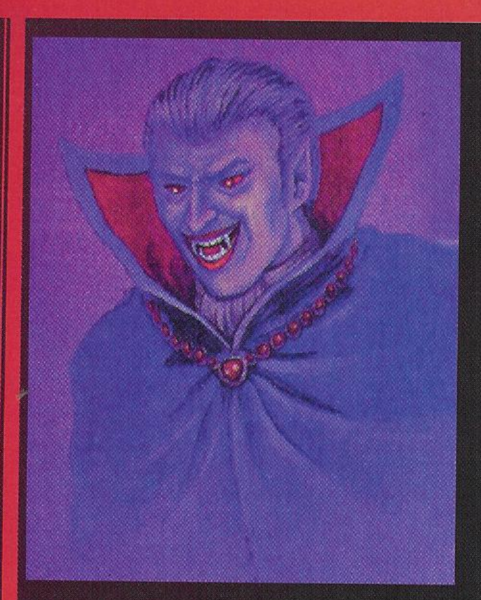


Castlevania: Dracula X

Console: Super NES
Ano de lançamento: 1995
Personagem principal: Richter Belmont
Número de fases: 9

Dracula X é uma adaptação de um jogo que só foi lançado para PC Engine do Japão. São nove fases no total e você é obrigado a passar por pelo menos sete delas, dependendo do caminho que pegar. Nas duas fases alternativas dá até para encontrar a namorada de Richter e sua irmã Maria. Mas o chicote só vai para a esquerda ou direita.
O problema desta versão são os gráficos. Como foram adaptados de um videogame considerado inferior, não fazem jus aos visuais que estavam já sendo utilizados na época no Super NES (como **Donkey Kong Country**), não tinham Mode-7 e Scrolling de múltiplos níveis. Assim, **Dracula X** fica bem atrás de **Super Castlevania 4**. Apesar de ter diversas músicas dos outros jogos da série em versões re-mixadas, elas dão ao jogo um aspecto de ação, oposto à música clássica e gótica que dão aquele clima sinistro à série.





Personagens

Sonia Belmont
Jogo em que aparece:
Castlevania Legends

É a primeira pessoa do clã dos Belmonts a caçar Drácula. Apareceu pela primeira e única vez em Castlevania Legends para Game Boy.

Christopher Belmont
Jogos em que aparece:
Castlevania Adventure
Castlevania Adventure 2: Belmont's Quest

Herói dos dois primeiros jogos da série para Game Boy, Christopher saiu à procura de seu filho sequestrado por Drácula.

Trevor Belmont
Jogo em que aparece:
Castlevania 3: Dracula's Curse

Após ser atacada pelo Conde Drácula, a cidade de Warakiya se arrependeu de ter exilado a família Belmont de sua terra e chamou de volta o último membro do clã.

Simon Belmont
Jogos em que aparece:
Castlevania
Castlevania 2: Simon's Quest
Super Castlevania IV

Simon é o personagem mais conhecido e aquele que apareceu mais vezes nos jogos da série. Sua jornada começou quando os habitantes de Transylvania convocaram o único Belmont que estava disponível para lutar contra o Drácula.

Richter Belmont
Jogo em que aparece:
Castlevania: Dracula X

Richter é o neto de Solieyu Belmont, capturado em Belmont's Revenge. Herói de **Dracula X**, Richter sai à caça do maligno Drácula para salvar sua namorada Annette e sua irmã Maria.

Grant Danasty
Jogo em que aparece:
Castlevania 3: Dracula's Curse

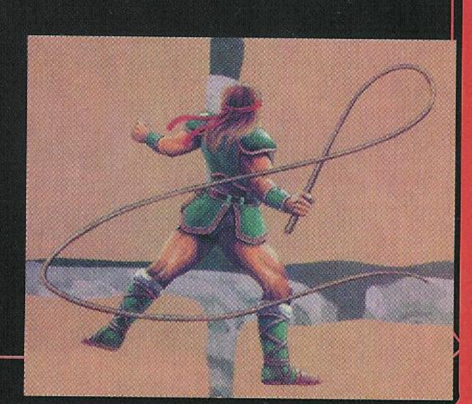
Grant era um pirata que foi se vingar de Drácula por causa da morte de sua família. Acabou sendo transformado em um monstro e forçado a se tornar guardião da torre do relógio. Trevor Belmont livrou Grant da maldição e assim, os dois podem enfrentar o vampirão.

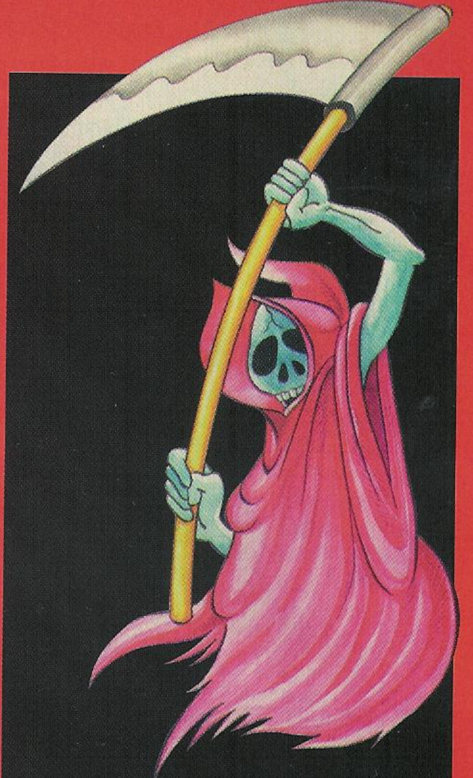
Sypha Belnades
Jogo em que aparece:
Castlevania 3: Dracula's Curse

Uma das personagens mais misteriosas da série, esta caçadora de vampiros foi transformada em estátua após se encontrar com Ciclope. Trevor destruiu o vilão e conseguiu libertá-la desta maldição. O maior trunfo da moça são suas magias.

Alucard
Jogo em que aparece:
Castlevania 3: Dracula's Curse

É o filho desaparecido de Drácula, mas sua mãe é humana. Ele já serviu diversas vezes a seu pai, mas sabendo que ele era mal, fugiu e se aliou a Trevor em sua busca. Sua maior habilidade é se transformar em um morcego.





Dicas do fundo do baú

CASTLEVANIA 3: DRACULA'S CURSE - NES
Mude seu nome e facilite as coisas
Dez vidas - No início do jogo, no lugar em que você escreve seu nome, coloque HELP ME e comece com dez vidas. Fácil, hein?
Jogo mais difícil - No lugar em que você escreve seu nome, coloque AKAMA e aumente o nível de dificuldade.
Comece jogando com Alucard, Sypha ou Grant - No início do jogo, em vez de escrever seu nome, coloque OKUDA e saia jogando com Alucard. Digite URATA e comece com Sypha ou FUJIMOTO para detonar logo de cara com Grant.

TOP SECRET

F-ZERO X

Vença fácil nas pistas mais ferradas

JACK CUP

BIG BLUE

PERCURSOS CILÍNDRICOS

1. Esta é uma das pistas mais selvagens do jogo. Quando estiver sobre o "tubo", fique na parte interna da curva. Você verá três setas amarelas. Passe sobre as três para se manter na pista em alta velocidade.

2. Use o turbo nesta subida logo após a linha inicial e permaneça no meio ou um pouco para a esquerda. Você irá pousar na curva interna do tubo e será direcionado para as duas primeiras setas amarelas.

3. A curva em S logo após a esteira rosada próxima ao final do percurso é um ótimo local para ultrapassar adversários. Comece a fazer a curva antes do S para já abocanhar algumas posições.

QUEEN CUP

BIG BLUE 2

CURVAS NO TALO

1. Esta pista tende à esquerda logo após o início. Mantenha-se à esquerda, na parte interna da curva, para já ganhar algumas posições.

2. Tente antecipar a segunda curva para a direita dentro do segundo túnel, para não correr riscos. Fique do lado esquerdo do túnel (sobre a faixa de energia no piso) para ter mais espaço para fazer a manobra.

3. Esta parte longa e estreita da pista não tem paredes, então é preciso ter calma. Se tomar um "totó" do adversário, você certamente cairá no abismo. Use a seta amarela para adquirir velocidade e escapar do perigo.

KING CUP

SILENCE 2

ONDAS OSCILANTES

1. Use turbos com cautela no retão final. Dependendo da aderência de sua máquina e das oscilações do trajeto, seu turbo poderá mandá-lo para fora da pista (e do jogo).

2. Esta curva parece fácil, mas são poucos os carros que conseguem fazer esta manobra sem deslizar até o guard-rail. Dê toques curtos no direcional e use os botões R e Z para permanecer no meio da pista e não perder a seta amarela.

3. A curva em S na descida é um dos locais mais importantes do percurso. Se conseguir se manter fora do cascalho (a faixa marrom do lado direito) e desviar dos outros carros, você poderá ganhar bastante chão.

SECTOR ß

CAMBALHOTA DUPLA

1. Na segunda e na terceira volta, tente pousar com a nave plana após o primeiro salto. Use um turbo para acelerar na subida antes do looping. Não existem guard-rails neste percurso, então mantenha-se no meio da pista!

2. À medida que você se aproximar do topo do morro, mantenha-se do lado esquerdo da pista e use o botão R para evitar que seu carro raspe nas paredes. Se você ficar do lado direito, correrá o risco de voar para fora.

3. Parece ser uma boa idéia usar um turbo antes de sua nave saltar o precipício, certo? Não nesta fase. A pista que segue logo após o looping não tem guard-rail, então um turbo mal usado poderá jogá-lo para uma viagem sem volta ao desconhecido.

RED CANYON 2

CAMINHOS TORTUOSOS

3. A estreita curva em espiral é o melhor lugar da pista para subir algumas posições no ranking. Segure o botão Z e cole na parede esquerda. Todos os seus adversários farão a curva por fora, abrindo espaço para você passar.

1. Essa pista é tão casca grossa que você terá que mandar sua máquina para revisão depois da corrida. As esteiras rosadas são muito estreitas, mas é vital que você recarregue sua energia sempre que for possível.

2. Não use turbo próximo à crista da montanha. Há um belo precipício ali, e se você acelerar muito, vai acabar saindo da pista e se estrepando todo.

JOKER CUP

RAINBOW ROAD

EXPERIÊNCIA PSICODÉLICA

2. Assim que você tiver um turbo, use-o para saltar o buraco logo após a largada. Levante o nariz de seu veículo para ganhar altitude, depois direcione levemente para baixo para pousar em segurança.

1. Desvie das minas explosivas pilotando na direção das esteiras rosadas de energia. No final de cada esteira há um trecho diagonal da pista que está limpo de minas e leva diretamente para a esteira seguinte.

3. Esta é a curva mais acentuada de Rainbow Road. Comece a manobra antecipadamente, segurando o botão Z para puxar sua máquina para a esquerda, ficando bem perto da beirada. Se você fizer a curva suavemente, ganhará alguns metros em relação aos adversários.

SPACE PLANT

TUBOS MANEIROS

1. Este túnel próximo ao final da pista tem um longo trecho de gelo no meio. Grude na parede externa para cair direto no início da esteira rosada que está logo na saída do túnel.

2. Use um turbo no precipício logo após o segundo túnel e respire um pouco do ar fresco das nuvens. Enquanto estiver no ar, aponte para baixo o nariz de sua nave e use mais um turbo. Assim você aumentará sua velocidade para o pique final no retão da linha de chegada.

3. Seguir pela parte interna do tubo irá ajudá-lo a permanecer na pista. A parte interna do tubo não só é o caminho mais rápido, como também o mais curto. Uma máquina com boa aderência será bastante útil.

BIG HAND

DEDINHOS MORTAIS

1. O cara que criou esta pista deveria levar dois prêmios: um pela originalidade do trajeto (a pista tem o formato de mão) e outro por ter criado o trajeto mais pedreira de F-Zero X. Este dedo aqui não tem paredes, então cuidado ao passar pela "unha" (ou o local onde deveria haver uma!). Não use turbos antes de passar por esta curva.

2. Nas voltas dois e três, use o turbo nas retas destes dedos, daí desvie pelas pontas usando os botões R e Z. Será preciso tirar o pé (ôpa, o dedo!) do acelerador em alguns momentos para não correr o risco de bater nos cantos.

3. Gelo no meio da pista e a falta de guard-rails fazem deste trecho um dos mais perigosos do jogo. Permaneça próximo à beirada. Se você escorregar no gelo, pressione Z ou R para retomar o controle.

STAR WARS ROGUE SQUADRON

NINTENDO 64

Fase de bônus do AT-ST: Para acessar a fase de bônus do andador AT-ST, entre na opção Passcodes e escreva a palavra CHICKEN.

Todos os poderes: Para jogar com suas naves superturbinadas, entre na opção Passcodes e escreva a palavra TOUGHGUY.

Beggar's Canyon: Aqui está a chance de pilotar um T-16 Skyhopper na terra natal de Luke Skywalker, Tatooine. Termine todos os estágios com medalha de bronze para correr uma pacífica corrida através do deserto de Beggar's Canyon.

Nos corredores da Estrela da Morte: Termine todos os estágios com medalha de Prata para ganhar mais uma fase de bônus: você poderá enfrentar uma batalha alucinante pelos estreitos corredores da Estrela da Morte, igualzinho ao primeiro filme Guerra nas Estrelas!

Batalha de Hoth: Termine todos os estágios com medalha de Ouro e você poderá jogar na terceira (e melhor) fase de bônus: a Batalha de Hoth original, igualzinha à do filme O Império Contra-Ataca! A nave disponível será a Snowspeeder.

Créditos finais: Para ver o nome de todos os loucos que projetaram o game, entre na opção Passcodes e escreva a palavra CREDITS.

Voe com a Millennium Falcon: Esse código vai realizar o sonho de infância de muito marmanjo: pilotar a Falcão Milenar de Han Solo! Para jogar com ela, que é a mais querida "carcaça espacial" da galáxia, entre na opção Passcodes e escreva a palavra FARMBOY. Com direito a Chewbacca de co-piloto, mira automática e muito mais!

Aumentar a dificuldade: Então o game está muito fácil para você, bonzão? Entre na tela Passcodes e escreva a palavra ACE. Que tal agora?

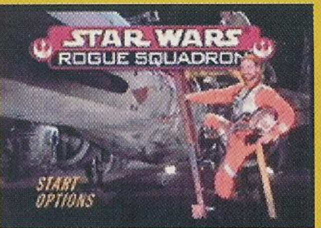
Vidas infinitas: Este é pra facilitar a vida dos pilotos. Entre na opção Passcodes e escreva a palavra IGIVEUP. Você ficará com vidas ilimitadas. Agora só não termina o game quem não quiser!

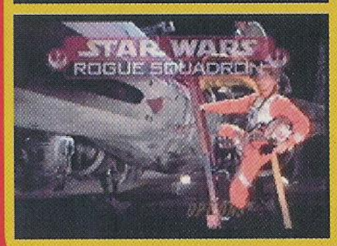
Cineminha: Se você quiser assistir a todas as sequências cinematográficas do jogo (com exceção da cenas antes dos chefes), na ordem de aparição, escreva a palavra DIRECTOR na tela Passcodes.

Sala de Música e Desfile das naves: Entre na opção Passcodes e escreva a palavra MAESTRO. Você poderá ouvir todas as músicas de Rogue Squadron, e ainda acompanhar um belo desfile de todas as naves do game. Se for usado junto com o código DIRECTOR, uma nova opção aparecerá acima da palavra Passcodes.

Radar diferente: Cansado de se enrolar com o radar de sua nave? Então entre na tela Passcodes e escreva a palavra RADAR. Agora, os objetos que estiverem em maiores altitudes aparecerão mais brilhantes em seu radar do que as naves baixas.

Quem é esse cara??
Entre no Passcodes e escreva a palavra HARDROCK. Volte para a tela título e espere aparecer a demonstração do jogo. Quando iniciar, pressione Start para voltar para a tela título. Dê uma olhada na cara de nosso amigo Luke Skywalker...Tomou um susto? Quem descobrir o nome desse cara leva um prêmio!





BODY HARVEST

Mais códigos amigos:
Alguns códigos para tornar a batalha contra os insetos mais fácil. Quando for começar um novo jogo, no lugar onde você escreve seu nome, entre com a palavra "**ICHEAT**". Então, a qualquer momento do jogo entre com uma destas sequências (use o direcional para fazer os códigos).
Se funcionar, você ouvirá um ruído:

Bombinha esperta (destrói todos os inimigos da tela): A, C-cima, C-cima, para cima e para esquerda.
Todas as armas A, para direita, C-baixo, C-direita, C-cima, A e para esquerda.
Mutantes C-baixo, para cima, Z, Z, C-direita e para direita.
Insetões para esquerda, A, para direita e para baixo.

NINTENDO 64

FIFA 99

Jogue com o Atlanta Attack:
Para jogar com um novo time chamado Atlanta Attack, vença o campeonato mundial com o Brasil no nível Professional de dificuldade.

MILO'S ASTRO LANE

Facilitando o jogo:
Você deve entrar com estes códigos quando sua bola estiver rolando na pista. Os códigos só poderão ser utilizados uma vez por rodada e três vezes por partida, somente na sua vez de jogar. Um item novo aparecerá no seu inventário se você fizer o código corretamente:

Bola Extra: três vezes L e três vezes R.
Duende Branco Extra: três vezes R e três vezes L.
Bola Turbo Extra: duas vezes R, duas vezes L, R, L.
Bola Mega Extra: duas vezes L, duas vezes R, L, R.

SAN FRANCISCO RUSH EXTREME RACING

Na Nintendo World número 3, publicamos um código para abrir a pista secreta de Alcatraz em San Francisco Rush.
Por um erro de digitação (e o culpado já foi severamente punido pelo Editor!), a dica acabou saindo errada.
Segue abaixo a versão correta do código. Agradecemos ao leitor Arthur de Oliveira Cavalcanti, do Rio de Janeiro, que percebeu a mancada e nos deu o toque. Valeu!

Pista secreta de Alcatraz: Para encontrar a pista secreta, escolha a opção Circuit. Agora, na opção Select Player, escolha a opção Just Play. A frase "Enter Code" irá brilhar. Escolha esta opção e escreva o seguinte password: **8DP5KG5L4G59P G92WVCQYODRDQ**

Depois de digitar este código, o menu Circuit irá aparecer. Escolha a opção Continue Circuit e deixe o tempo acabar durante a corrida. Você será premiado com uma tela de Celebração e o código para pegar o Fórmula 1. Agora você está no caminho para encontrar Alcatraz. Siga os seguintes passos:

1. Na tela de escolha de carros, segure C-esquerda, depois Z. Solte ambos os botões e pressione para esquerda no direcional.
2. Na tela Setup, segure C-cima, depois Z. Solte ambos os botões e pressione para cima no direcional.
3. Na tela de seleção de pistas, segure C-direita, depois Z. Solte ambos os botões e pressione para direita no direcional.
4. Na tela de escolha de carros, segure C-baixo, depois Z. Solte ambos os botões e pressione para baixo, L, R.
5. Volte para tela de escolha de pistas e escolha a pista secreta 7: Alcatraz!

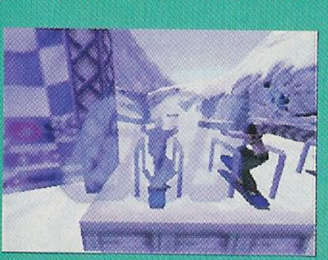
TWISTED EDGE EXTREME SNOWBOARDING

Pranchas extras:

-Para ganhar as pranchas XXX6, Top Gear Rally, e Midway, termine em primeiro lugar em todas as corridas.
-Para ganhar a prancha Bucky, termine o modo Stunt Challenge.
-Para ganhar a prancha Flower, termine em primeiro nos três percursos do primeiro round no modo Competition.

Surfistas secretos:
Termine com a melhor média de pontos em todos os níveis do Modo Competition para habilitar os surfistas secretos: Ben, Nieno, Tok, e Boreth.

Queimando a largada:
Preste atenção na hora que a corrida começar. Logo depois que a palavra "Go" desaparecer da tela, pressione duas vezes para cima. Se for feito corretamente, seu surfista irá queimar a largada e sairá na frente dos adversários.



TOP GEAR OVERDRIVE

Carros especiais:
Entre na tela do menu principal. Lá existem quatro opções (Championship, Versus, Setup, Credits). Imagine que estas opções estão numeradas de 0 de 3 (por exemplo, Championship é zero, Versus é 1, e assim por diante). Digite as seguintes sequências (pressionando o botão Z) enquanto posiciona o cursor (com a tecla direcional) sobre as opções do menu apropriadas.
Carro extra 1: 3, 1, 2, 0, 1, 1
Carro extra 2: 0, 3, 1, 2, 1, 0, 2, 3
Carro extra 3: 1, 1, 0, 3, 0, 1, 0, 3, 2, 1, 2
Se funcionar, você escutará um ruído e uma carinha sorridente irá aparecer. Se você errar, escolha qualquer opção e retorne para a tela do menu principal para tentar novamente.

Abrir todos os carros normais:
Usando o esquema do código acima, digite esta sequência para habilitar todos os carros normais: 3, 0, 0, 1

Abrir as temporadas:
Temporada 4: 1, 0, 0, 3, 2, 2, 0
Temporada 5: 2, 0, 3, 1, 1, 2, 0, 1, 3, 0

TOP SECRET

TUROK 2 SEEDS OF EVIL™

Cheats: Digite estes códigos na tela Enter Cheat.
Depois, entre na opção Cheat Menu para habilitá-los.

Cheat gigante:
Todos os códigos de uma vez:
BEWAREOBLIVIONISATHAND

Maos e pés gigantescos:
Inimigos com mãos e pés enormes:
STOMPEM.

Modo cabeção:
Inimigos com cabeças grandes:
UBERNOODLE.

Modo palito:
Inimigos magrelos e compridos:
HOLASTICKBOY.

Modo Blackout:
Jogar no escuro: **LIGHTSOUT**.

Modo anãozinho:
Inimigos nanicos: **PIPSQUEAK**.

Modo Tosqueira:
Para modificar as texturas das imagens:
WHATSATEXTUREMAP.

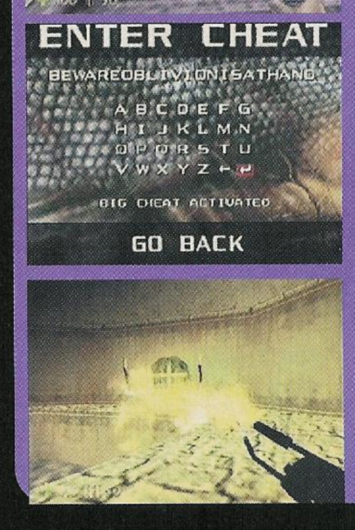
Modo Papel e caneta:
Gráficos modificados e sem cores: **IGOTABFA**.

Modo Bebê:
Para colocar o rosto do bebê Zach no lugar dos ícones de energia: **AAHGOO**.

Código do Juan:
Para colocar o rosto do Juan no lugar dos ícones de energia, escreva a senha HEEERESJUAN na tela Enter Cheat. Para quem não sabe, Juan é o garoto americano que venceu um concurso promovido pela Iguana no ano passado. Como prêmio, o sortudo ganhou o direito de ter seu rosto no game. Quem não queria estar no lugar dele?

Zumbis calminhos:
Por acaso os mortos-vivos da segunda fase estão dando muitos problemas? Então vá para a tela de opções e ponha a opção do sangue (Blood) em "off". Desta maneira, os monstrengos não irão arremessar suas tripas em você, tornando a briga muito mais fácil.

Atire nos pássaros:
Você sabia que há um propósito em destruir os pássaros do início da primeira fase? Logo no início, há um portão trancado no topo de uma escada. Se você encalhou e não conseguiu abrir o portão, atire nos pássaros e veja o que acontece. Bingo!



Destravar os códigos:
Cada vez que um estágio de Turok 2 for terminado, um novo truque no Cheat Menu será liberado. Para acionar os códigos, entre na tela do Cheat Menu e coloque a opção em "on". Veja quais os truques dos três primeiros níveis:
Nível 1: Modo Frooty Stripes
Nível 2: Modo Pen and Ink
Nível 3: Modo Gouraud

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Times extras:
Se você terminar e vencer a liga em qualquer dificuldade, você poderá enfrentar os Melhores do Mundo. Se você vencer a World Series no nível 4 de dificuldade e derrotar o time dos Melhores do Mundo (World Stars), você poderá escolher cinco novos times. As equipes são: Euro Stars A, Euro Stars B, African Stars, Asian Stars, e All American Stars.

Cabeças bônus:
Complete a International Cup no Level 4 ou em um nível mais difícil. Depois de ver a sequência final, vá direto para a tela Create Player. Na tela de "seleção de cabeças", pressione o botão L. Você encontrará diversas cabeças bem estranhas (como aliens e palhaços) para montar seu jogador.

Rei da embaixada:
Durante um treino ou uma partida, aperte e segure C-esquerda. O jogador começará a fazer firulas, embaixadas, chapéus e outros truques. Cada jogador tem habilidades diferentes. Experimente!

NHL Breakaway '99

Cheat Menu: Assim que o Menu Principal aparecer, pressione C-esquerda, C-direita, C-esquerda, C-direita, C-esquerda, C-direita e R duas vezes. Se der certo, um menu de opções secretas irá surgir.

Pontos de Bônus Extras: Ganhe alguns pontos de bônus extras com esta sequência. Assim que o Menu de Temporada (Season) aparecer, pressione C-esquerda, C-esquerda, C-direita, C-direita, C- esquerda, C-esquerda, C-direita, C-direita e R.

Escolha Aleatória: Se você está com preguiça de escolher seu time, deixe o computador fazer isso para você! Na tela de seleção de time, pressione L e R simultaneamente. Isto também pode ser feito para escolher o time do computador.

Nightmare Creatures

Diversas opções e mais um monstro na tela:
Este código aciona o modo de escolha de fases, vidas infinitas e itens e também permite que você jogue como se fosse um monstro. Entre com este código na tela de

Password:
C-baixo, para cima, para esquerda, para baixo, para baixo, C-esquerda, C-esquerda e C-direita.

South Park

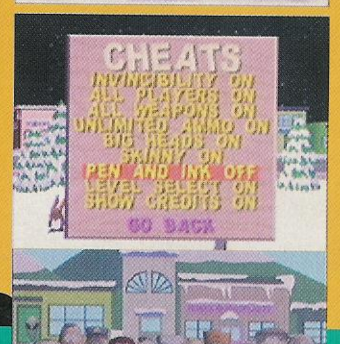
Todos os personagens no Multiplayer:
Para escolher qualquer um dos personagens no Multiplayer, entre na tela Enter Cheat e escreva a Password
OMGTKKYB
Agora você poderá jogar com Mr. Garrison, Big Gay Al, Ike, Starvin Marvin e outros personagens grotescos da fauna de South Park.

Todas as armas:
Para começar com todas as armas, coloque na tela de Password a palavra FATKNACKER. Você poderá usufruir de um belíssimo arsenal, composto por um arremessador de vacas, bolas de queimada, lançador de piranhas e outros objetos bizarros.

Cabeção:
Para jogar com os personagens (ainda mais) cabeçudos, digite a Password MEGANOGGIN.

Códigos dos personagens:
Escreva os seguintes códigos para acessar os personagens extras no modo Multiplayer. Estas senhas são fornecidas pelo próprio game cada vez que você concluir uma fase:

Código	Personagem
veggieheaven	Skinny
cheatingisbad	Mr. Mackey
elvislives	Bar Brady
outrage	Big Gay Al
hawking	Ned
slapupmeal	Starvin Marvin
phaert	Phillip
raft	Terrance
dorothysfriend	Mr. Garrison
lovemachine	Chef
checkataco	Wendy
fishnchips	Pip
kickme	Ike
allwoman	Mrs. Cartman
goodscience	Mephisto
staringfrog	Jimbo
majestic	Alien



Invencibilidade:
Para ficar invencível a qualquer ataque, escreva a Password ASSMAN na tela Enter Cheat.

Seleção de fases:
Para escolher a fase que quiser começar, escreva a password THEEARTHMOVED. Depois de ativar o código, dê pausa em qualquer momento do jogo. Você terá acesso ao menu de selecão de estágios.

Modo Papel e Caneta:
Alguém se lembra do truque "pen and ink" do Turok? Este também está disponível neste game. É só escrever o password PLANEARIUM na tela Enter Cheat.

Munição Infinita:
Escreva a Password FATTERKNACKER para obter munição ilimitada para todas as armas.

Ver os Créditos:
Para ver os nomes dos criadores do game, escreva o password SCREWYOUGUYS.

Master Cheat:
Este aqui nós só podíamos divulgar por último. Se você está cansado de digitar os códigos acima, escreva a palavra BOBBYBIRD na tela Enter Cheat. Desta maneira, você irá habilitar todos os códigos de uma só vez.

GLOVER

NINTENDO64

Códigos: Assim que começar o jogo, siga para esquerda até encontrar um pássaro em cima de um balanço. Se ficar na frente dele e apertar o botão B, você ouvirá uma sequência de ruídos estranhos, como arrotos, soluços e outras coisas menos agradáveis. Decore a sequência de sons e dê pausa com Start. Agora, pressione os botões C para repetir a sequência dada pelo pássaro. Se acertar, você ganhará um código. Cada vez que você entregar uma nova bola para o macaco no topo da montanha, um novo código será fornecido.

Muitos outros códigos: Durante o game, pressione Start para dar pausa. Digite estes códigos com os botões C. Se funcionar, você ouvirá um ruído:

Call Ball: C-cima, C-esquerda, C-esquerda, C-cima, C-direita, C-esquerda, C-baixo, C-cima.
Câmera rotatória para esquerda: C-direita, C-baixo, C-direita, C-baixo, C-cima, C-cima, C-direita, C-esquerda.
Câmera rotatória para esquerda: C-esquerda, C-direita C-cima, C-cima, C-baixo, C-direita, C-baixo, C-direita.
Olhos de Peixe: C-esquerda, C-direita, C-esquerda, C-direita, C-esquerda, C-direita, C-esquerda, C-direita.
Vidas infinitas: C-cima cinco vezes, C-direita, C-baixo, C-direita.
Poder infinito: C-direita, C-direita, C-baixo, C-direita, C-direita, C-direita, C-cima, C-esquerda.
Baixa gravidade: C-esquerda, C-esquerda, C-cima, C-esquerda, C-direita, C-cima, C-cima, C-cima.
Powerball: C-cima, C-baixo, C-cima, C-baixo, C-cima, C-baixo, C-esquerda, C-cima.
Desligar todos os Cheats: C-baixo oito vezes.
Abrir todas as fases e portais: C-cima, C-direita, C-direita, C-baixo, C-esquerda, C-baixo, C-cima, C-direita. Se funcionar, todos os estágios ficarão acessíveis.
Jogue como sapo: C-cima, C-direita, C-baixo, C-direita, C-cima, C-esquerda, C-esquerda, C-cima. Você irá se transformar num sapo.

NINTENDO64

FLYING DRAGON

Mais dificuldade:
Se você acha que o jogo está mole demais, que tal deixar as coisas realmente difíceis? Entre no Menu [illegible] Opções, ilumine a dificuldade e pressione para direita até o modo Hard aparecer. Depois disto, pressione mais algumas vezes para direita até aparecer o [illegible] Hard. Que tal agora?

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

SUPER NINTENDO

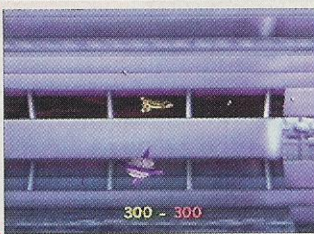
Como passar da fase 4 (Palácio de Pankot)?

Juliano Barbosa Freitas da Silva
Ferraz de Vasconcelos/SP

Nesta fase existem algumas estátuas que precisam ser empurradas corretamente. Você será mandado para lugares diferentes, dependendo do lado que empurrar a estátua. Siga estes procedimentos para concluir a fase:
1. Entre do lado esquerdo da estátua da direita.
2. Entre do lado direito da estátua da direita.
3. Entre do lado esquerdo da estátua da esquerda.
4. Entre do lado esquerdo da estátua da direita.

SPACE STATION SILICON VALLEY

NINTENDO64

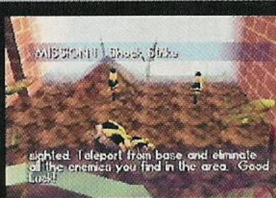


Fase de bônus: Este código permite que o jogador entre na fase de Bônus sem ser necessário pegar nenhum dos sobreviventes. Pressione rapidamente os seguintes botões na tela "Zone Select": para baixo, para cima, Z, L, para baixo, para esquerda, Z, para baixo. Se o código for feito corretamente, soará uma campanhia. Agora, entre em qualquer estágio e saia logo em seguida. Você poderá escolher o estágio de bônus com todos os souvenirs já coletados.

BUCK BUMBLE

NINTENDO64

Todas as armas: Na tela título, pressione: para esquerda, para direita, para cima, para baixo. Segure o botão Z e pressione duas vezes para direita e duas vezes para esquerda. Se der certo, você poderá escolher qualquer uma das armas existentes.
Chega de blá blá blá: Se você não tem paciência de ler toda a história do game, pressione Z quando o texto aparecer para acelerá-lo, ou A para encerrá-lo de vez.



THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

NINTENDO 64

Na NW 4, vocês disseram que havia um pedaço de coração em cima do telhado da loja da Floresta Kokiri, mas não encontrei nada ali. O que eu devo fazer?

Rodrigo Lima da Silva
via e-mail

Na Vila Kakariko vocês disseram que devemos levar seis galinhas para o cercado, porém eu faço isso e a mulher diz que ainda falta uma. O que estou fazendo de errado?

Sander Heidy Marques Iwase
Guarulhos-SP

Desculpe aí galera! Vacilamos! O que aconteceu foi o seguinte: nós usamos um cartucho protótipo (uma versão inacabada) de Zelda para escrever a matéria da NW número 4. Naquela versão, realmente havia um coração acima do telhado de Kokiri Shop. Esse pedaço de coração acabou sendo tirado da versão final do game (que é a que você tem em mãos). Sacou? Já na Vila Kakariko, são mesmo sete galinhas. Não há como descobrirmos qual você ainda não pegou, mas existe uma que está mais escondida. Ela está dentro de um caixote de madeira, próximo a uma janela. Use uma bomba ou dê uma cambalhota sobre o caixote para quebrá-lo e pegar a penosa que está faltando.

Para que servem aquelas estátuas com um olho que estão em todo lugar? Eu bato nelas e elas só dizem que horas são...

Ligia Carolina da Fonseca
Americana/SP

Estas estátuas (Gossip Stones) realmente têm várias utilidades. Uma delas é recarregar sua energia. Se você tocar a Ocarina na frente delas (tente a Zelda's Lullaby, Song of Storms ou Epona's Song), uma fada sairá. Pegue-a para recarregar seus corações ou guarde-a em uma garrafa vazia. As estátuas também dão conselhos.Se você tiver a Mascara da Verdade (Mask of Truth) e usá-la enquanto conversa com a estátua, muitos segredos serão revelados. Tente também colocar bombas, ou dar marteladas nas estátuas. Coisas muito engraçadas irão acontecer. Experimente!

JURASSIC PARK 2

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Como passar da fase Seek & Destroy?

Heleno Alfredo Camargo - Feira de Santana/BA

Para passar deste estágio é preciso encontrar o ninho dos Raptors e destruí-lo com explosivos. Siga estas direções:

1. Vá para direita pela selva e entre na caverna;
2. Vá para direita e entre na segunda porta;
3. Vá para esquerda e entre na primeira porta;
4. Vá para direita e entre na segunda porta;
5. Vá para direita e entre na segunda porta;
6. Vá para esquerda e entre na segunda porta;
7. Vá para direita e entre na primeira porta;
8. Vá para direita e entre na primeira porta;

Vá para direita e entre na primeira porta para terminar a missão (não pare de correr para não ser pego pelas explosões!).

FINAL FANTASY 3

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

O que fazer na Opera House?

Marcelo Ferreira Passos
Macapá - PA

É preciso executar a ópera. Siga estas instruções:

1. Depois de ler a partitura, vá para o canto superior direito da sala e suba através da porta. Vá para esquerda, passando entre as cortinas vermelhas, para entrar na sala onde acontece a ópera.
2. Você terá a opção de escolher uma das passagens para cantar. Escolha as linhas corretas da partitura para executar a ópera.
3. Quando for perguntado qual é a próxima linha, escolha a opção de cima para a primeira pergunta, a opção de baixo para a segunda pergunta, e a última de cima para a terceira.
4. Caminhe para cima até você aparecer no topo do andar e encontrar Draco. Siga-o em volta do terceiro andar por três vezes até ele se transformar em um buquê de flores.
5. Pressione o botão A para pegar as flores. Suba até o topo do andar do castelo e saia pela borda esquerda. Pressione o botão A novamente para exibir as flores.
6. Se você executar a ópera corretamente, você recuperará o controle de Locke (o ladrão). Se você errar, você aparecerá do lado de fora da Opera House. Entre e fale com o Empresário para tentar novamente.

SUPERMARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Como faço para passar da planta carnívora (Piranha Plant) da fase 3-8?

Aparecido José da Cunha
Caxias do Sul/RS

Existe um curativo na pescoço da planta (uma espécie de band-aid). Este é o seu ponto fraco. Para derrotá-la, jogue ovos na parede, de modo que eles voltem pulando por baixo da ponte e acertem em cheio o curativo. Repita este procedimento até derrotá-la. Caso os ovos acabem, espere ela lançar plantinhas carnívoras. Agarre-as para transformá-las em ovos.

O ÚNICO GAME MAIOR

GAME EXCLUSIVO COM LEGENDAS EM PORTUGUÊS
DISPONÍVEL A PARTIR DE MARÇO/99

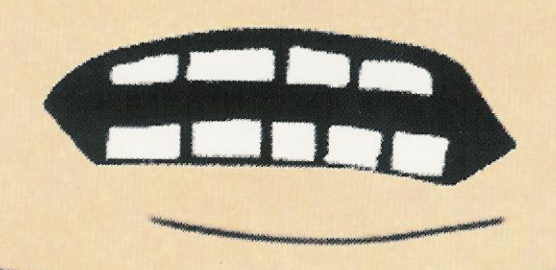
SOUTH PARK ESTÁ SENDO ATACADA! HÁ UM COMETA GIGANTE CHEGANDO NA CIDADE E É VOCÊ QUEM DEVE SALVÁ-LOS! (CARA TÁ UMA ZONA DO CARAMBA POR AQUI.) TEMOS SONDAS ALIENÍGENAS, CLONES DO MAL, PERUS DEMENTES, E É CLARO, TERRANCE E PHILLIP. É O ÚNICO GAME MAIOR DO QUE A B... GORDA DO CARTMAN.

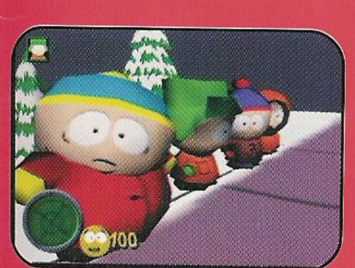
SOUTH PARK™

Este game é recomendado para pessoas adultas devido a linguagem utilizada.

Visite o nosso site: www.nintendo.com.br Para saber onde encontrar ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor) - 814-8234

DO QUE A B... GORDA DO CARTMAN!





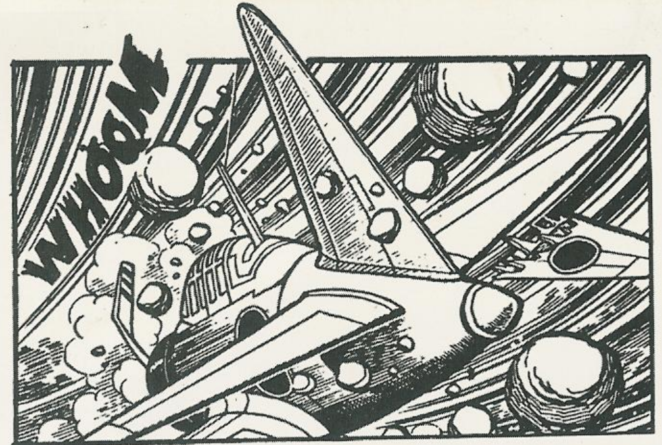
Olá crianças!

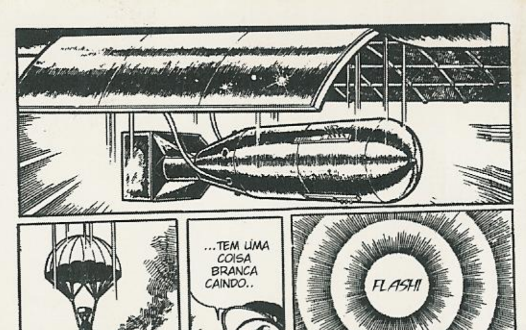
Com este novo Lança-Vacas, as pessoas vão respeitar a sua autoridade!

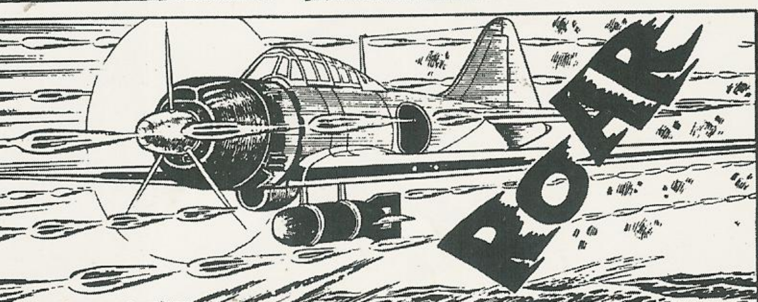
Dúzias de lindos ambientes sem nenhum hippie amante de árvores!

Ação multiplayer para quatro jogadores!

199.000 SOLDADOS JAPONESES E 100.000 CIVIS DE OKINAWA MORRERAM.


WHOOM


...TEM UMA COISA BRANCA CAINDO..
FLASH!


ROAR

ROAR-

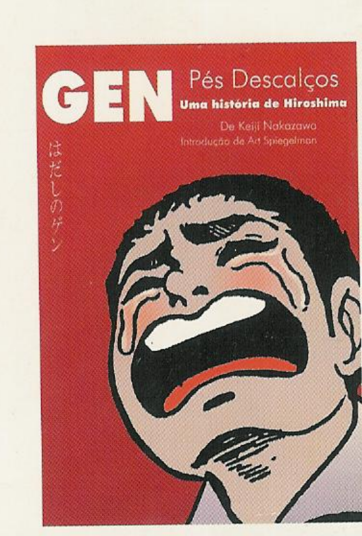
OH, NÃO !!!

43 SEGUNDOS MAIS TARDE, 550 METROS ACIMA DE HIROSHIMA, A BOMBA ATÔMICA EXPLODIU COM UMA LUZ BRANCA E QUENTE. FOI COMO SE UM MILHÃO DE LÂMPADAS TIVESSEM EXPLODIDO DE UMA SÓ VEZ...
FLASH!

ERAM METRALHADOS...

UHH...

UM TERRÍVEL DESTINO ESTAVA RESERVADO PARA A CIDADE DE HIROSHIMA.
RRROAR
ENOLA GAY


GEN
Pés Descalços
Uma história de Hiroshima
De Keiji Nakazawa
Introdução de Art Spiegelman
はだしのゲン

CONRAD
LIVROS